A STAR WARS UNIVERZUM SÖTÉT OLDALA

BUKÁSOK ÉS BAKIK MINDENHOL VANNAK...

+32 oldal HARDWARE melléklet!

SZIMULÁCIÓ ÉS AKCIÓ. TEDD MAGAD PRÓBÁRA A DZSUNGELBEN!

TELJES AKCIÓJÁTÉK

Vietnam MED+EVAC

MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK!

pc. games

2005/2

EXKLUZÍV!!!

NVIDIA 6800GT SLI TESZT fókuszban

SW: REPUBLIC COMMANDO VÉGIGJÁTSZÁS

AUDIGY 4 PRO TESZT

PARIAH

EZ JOBB LESZ MINT AZ UNREAL...

MEGA BEMUTATÓ CSAK NÁLUNK!

FREEDOM FORCE 2

A NÁCIK ELLENFELÜKRE AKADTAK...

EXKLUZÍV TESZT CSAK NÁLUNK!

HITMAN: BLOOD MONEY

ITT ÚJRA VÉR FOG FOLYNI...

MEGA BEMUTATÓ CSAK NÁLUNK!

CD tartalom:

MEGABEMUTATÓK:

CSAK NÁLUNK!

- ACT OF WAR
- DRAGONSHARD
- DUNGEON LORDS
- SW: EMPIRE AT WAR

TELJES JÁTÉK MAGYARUL!!!

AKCIÓ-SZIMULÁTOR, HARC ÉS MISSZIÓ KIZÁRÓLAG A PC.GAMES CD-JÉN !!!

> Teljesen magyar játékmenet
> Élethű helikopter szimulátor
> 100 küldetés a vad dzsungelben
> Valós háborús helyzetek
> Hatalmas kiterjedésű terület

GAME PRESS
2005 március 1190 Ft

3%
A kupon felmutatójának 3% kedvezmény vásárláskor.
Érvényes 2005 április 15-ig.
Online áruház:
www.chip.hu
Új és használt számítástechnikai alkatrészek és komplett konfigurációk, új és használt GSM készülékek és kiegészítők nagy választékban.
1065 Budapest
Bajcsy-Zs. út 63.
Tel.: 474 0893
Fax: 474 0894
www.chip.hu
chip@chip.hu
Chip Woodoo
COMPUTER
NYUGATI ÁTJÁRÓ ÁRUHÁZ

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

CO-RUN COMPUTER

VGA | Alaplap | Cooler | Optika | Hálózat

Kiemelt viszonteladók:

Alien Computers
Budapest
+36 1 413-0450
www.aliencomputers.hu

Bypol
Tiszakécske
+36 76 442-705
www.bypol.hu

E-Connect
Budapest
+36 1 450-1212
www.e-connect.hu

Kolibri Systems
Gyöngyös
+36 37 500-450
www.ksz.hu

LB Computer
Baja
+36 79 323-606
www.lbcomputer.hu

MISTRAL ComputerWorld
Budapest
+36 1 236-0000
www.mistral.hu

Multimédia Tower
Debrecen
+36 52 431-136
www.multimediatower.hu

Partner Computer
Budapest
+36 1 271-1260
www.partnercomputer.hu
www.sulinetpartner.hu

PC Kuckó
Balatonföldvár
+36 84 540-059
www.nka2001.hu

Professional Computer
Salgótarján
+36 32 520-540
www.professional.hu

RigelCom
Budapest & Pécs
+36 20 229-3435 Pécs
+36 20 229-3420 Budapest

Silicium Computer
Budapest
+36 1 332-1912
www.siliciumcomputer.hu

Utilitas Consulting
Győr
+36 20 555-0775
www.utilitas.hu

Veszkomp
Veszprém
+36 88 562-800
www.veszkomp.hu

Vision Computers
Budapest
+36 1 370-4705
www.visioncomputer.hu

HardwareOC.hu – Nyereményjáték

Itt a lehetőség, hogy a tied legyen a Gigabyte és a világ első NVIDIA lapkával szerelt, dupla GPU-s videokártyája, a 3D1. A legek kártyája a legek emberének, neked! Csupán nyolc kérdés és nyolc megoldás választ el tőle. Látogasd meg a HardwareOC.hu oldalt, és tedd rá a kezed!

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.hu

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

10

A SÖTÉT OLDAL MARKÁBAN

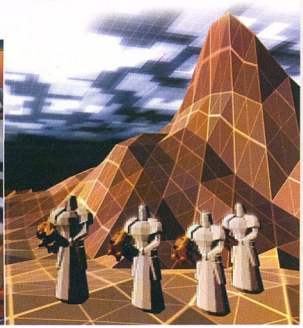
Ha a játszó ember meghallja a LucasArts nevét, nyilván először a nagy sikerek, a személyes kedvencek jutnak eszébe. Egy filmbarátnak George Lucasról rögtön a Star Wars ugrik be. Ám bármennyire is úgy tűnik, Lucas és vállalkozásai életét nemcsak sikerek, hanem botrányok és kudarcok is kísérték. A technika fejlődése, az egyre profitcentrikusabb film- és játékipar farkastörvényei minden területen megnyirbálták szárnyait. Ez az év ismét egy Star Wars filmet és sok, az univerzumhoz kapcsolódó játékot hoz. Ez adta e cikk apropóját, s talán nem lesz minden tanulság nélküli, ha áttekintünk picit az árnyékos oldalra is...

96

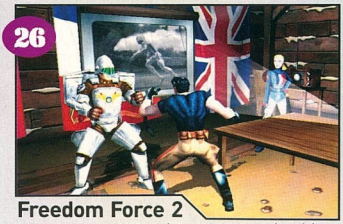
Mostanában forrong az alaplapi és videokártya piac, az SLI lapok megjelenése nagyon felkavarta az állóvizet. Szinte lehetetlen 6600GT-t, és főleg 6800GT-t találni, mindenesetre minden erőnket bevetettük, hogy élesben tesztelhessük a párba kötött csúcskártyákat.

A Darwinia igen különleges játék, olyan, mintha pár arcot hibernáltak volna a nyolcvanas években, majd álmukból napjainkban felriasztva beültették volna őket a kor modern technikája elé: nosza, csináljatok játékot. Az eredmény: káprázatos.

66



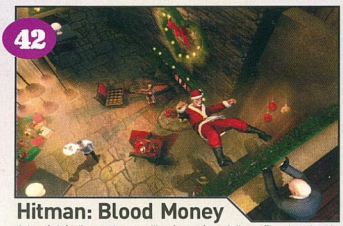
KIEMELT BEMUTATÓK



26

Freedom Force 2

A Freedom Force a 2002-es év egyik különleges, és a játékosok körében is nagy sikert aratott játéka volt. Itt a folytatás...



42

Hitman: Blood Money

A kevésbé sikeres harmadik rész után a fejlesztőknek valami nagyon ütőssel kell kirukkolniuk.

53

Dragonshard

A fejlesztők semmit sem bíznak a véletlenre, elkészítik a világ első D&D elemeket felvonultató stratégiai játékát.

70

Dungeon Lords

Az akció játékba öltött RPG első látásra nem győzött meg minket. Most újabb változat érkezett a játékból. Megnéztük.

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

PARIAH

A Digital Extremes - a csapat, akinek az Unreal-t köszönhetjük - most új világot teremt: A Halo nyomdokain haladó játék nem csupán szép, elképesztő mennyiségű újítást is belepakolnak.

34

SW: REPUBLIC COMMANDO

A Pitch Black folytatása nem aratott túl nagy sikert a mozikban, de a film történetét feldolgozó játék teljesen elvarázsolt minket.

46

PC.GAMES A HÓNAP JÁTÉKA

AKCIÓ

TIMESHIFT	41
HITMAN: BLOOD MONEY	42
THE PUNISHER	44
SW: REPUBLIC COMMANDO	46
HÓNAP SZTÁRJA: FPS	50

HARDWARE

3D SZKENNELÉS	89
HARDVER HÍREK	90
PIACI KÖRKÉP	92
GYAKORLAT: NAGYTAKARÍTÁS VIDEOKÁRTYA KÖRKÉP AZ SLI JEGYÉBEN	94
CREATIVE-KAVALKÁD	96
CSENDES ÉJ	102
WINDOWS XP: BŐVÍTÉS-SZÉPÍTÉS	89
	106

STRATÉGIA

DRAGONSHARD	53
ACT OF WAR:	56
SW: EMPIRE AT WAR	58
PLAYBOY: THE MANSION	60
SUPERPOWER 2	62
HEARTS OF IRON 2	64
DARWINIA	66

SZIMULÁTOR

NASCAR SIMRACING	79
MOTOGP 3: URT	80
PACIFIC FIGHTERS	82
GTR	84
STREET RACING SYNDICATE	86

KALAND/RPG

COLD FEAR	69
DUNGEON LORDS	70
TONY TOUGH 2	74
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	76

ROVATOK

DVD TARTALOM	6
TELJES JÁTÉK	8
KIEMELT TÉMA	10
HÍREK	16
EXKLUZÍV BEMUTATÓ	26
A HÓNAP SZTÁRJA	50
TERVEZŐASZTAL	110
TÁRSASJÁTÉK	112
FILMES JÁTÉKOK JÁTÉKOS FILMEK	114
VÉGIGJÁTSZÁS	116
NETES JÁTÉKOK	122
JÁTÉKTEMETŐ	124
HELP	126
CELERON, SZEX GYENGÉDSÉG	128

KIEMELT LEÍRÁSOK

44

THE PUNISHER
A képregényekből készült játékokkal és filmekkel lassan Dunát lehet rekeszteni.

64

HEARTS OF IRON 2
A keményvonalas stratégák készülhetnek, itt az elmúlt időszak legösszetettebb játéka.

66

Darwinia
A Retro megszállott fejlesztőcsapat az Uplink után újabb ötlet megvalósításába kezdett.

86

Street Racing Syndicate
Az illegális éjszakai autóversenyek világa megunhatatlan téma. Vagy mégsem?

INTRO

Sziasztok!

Nagy szomorúság ért bennünket ebben a hónapban, bizonyára ti is észrevettétek, hogy változott a teljes játékunk, a megkötött szerződésünk ellenére a partnerünk nem tudta prezentálni a Sabotain-t :(. Először fordul ilyen elő velünk, de reméljük utoljára is, ilyenkor az a legbosszantóbb, hogy hiába tervezünk, ha nem rajtunk múlik a dolog. Mindenesetre, ha nem is annyira új, de azért a maga nemében remek játékot mellékelünk ebben a hónapban is, hiszen a Vietnam Med+Evac ütős keverékét adja egy helikopter-szimulátornak és egy vérbeli akciójátéknak. A hatalmas mennyiségű küldetés és a remek cselekmény mindenkit elvarázsol egy pillanat alatt, ne hagyjátok ki! *(Figyelem, a mellékelt patch mindenképpen szükséges a program futtatásához!).*

Igazi nagyágyúkkal és exkluzív tartalommal nyomul viszont a lap, hiszen a Pariah-ról, a Hitman folytatásáról és persze a Freedom Force második részéről csak nálunk találhattok hatalmas infobombát, reméljük tetszeni fog a dolog nektek is. Persze a nagy címek mellett hatalmas mennyiségű egyéb anyag is található a lapban, ezekre sem lehet semmi panaszotok.

Egész jól alakulnak a PC.GAMES napok sorozatunk, immáron túl vagyunk a második rendezvényen, mely még jobban sikerült, mint az első. A lapban találhattok egy rövid összefoglalót a mulatságról, most pedig itt az ideje, hogy kihirdessük a következő találkozó időpontját, mely

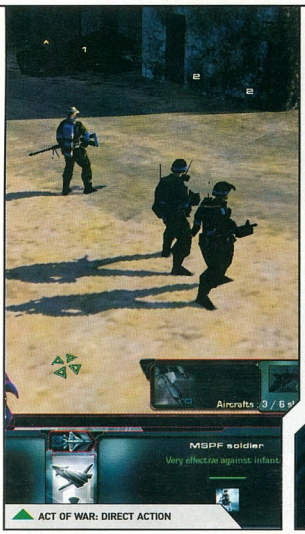
2005. március 26-án 13h-kor lesz

a jól megszokott helyszínen, a MOM Park Palace moziban. Továbbra is várunk titeket, ne feledjétek, a honlapunkon regisztrálók ajándékot kapnak a helyszínen! Találkozunk a partyn!

a szerkesztők

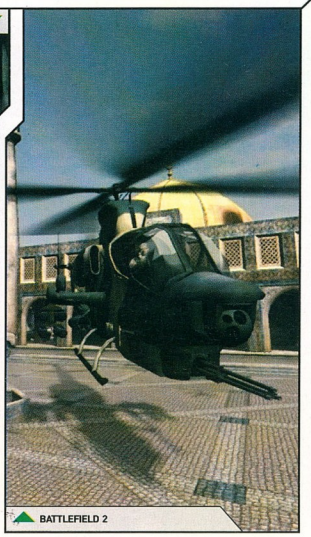
DVD TARTALOM

Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...



ACT OF WAR: DIRECT ACTION

SW: REPUBLIC COMMANDO


BATTLEFIELD 2

Havi teljes játékunk a **Vietnam Med Evac**, amely egy helikopteres-megmentős-szimulációs játék. Szerintem! Ebben a játékban egy Bell UH-1 Huey helikopter irányítása lesz a feladatunk a vietnámi háború alatt. A feladat a sérült katonák kimentése lesz a háborús területről, így nem kis ügyességet igényel majd a küldetések teljesítése. A játékban több mint 100 küldetés vár ránk, garantálva a hosszú ideig tartó kikapcsolódást. A RenderWare 3D-s motorját felhasználva tíz gyönyörűen kidolgozott táj felett zajlik majd a móka. Nem békés természetesen, az ellenfél lőni fog ránk, melyet egy fedélzeti géppityóval viszonozhatunk is. Uccu neki!

A demók között megtaláljátok a **Star Wars Republic Commando**-t, valamint a Pixar/Disney animációs film alapján készült **Incredibles**-t. Mindkettő jófajta 3D akciójáték. A stratégia kedvelőinek kedvezett a karácsony utáni időszak is, a korongra felkerült a **Act of War: Direct Action** demója. Valamint tekintettel a tavaszi idény indulására itt van még az **UEFA Champions League 2004-2005** is..

A videók között szerepel néhány érdekes bemutató a **Battlefield 2**-ből, egy bemutató a **Worms 4: Mayhem**-ből, valamint több más movie mellett megtaláljátok a SIMS 2 kiegészítőlemezének, a **SIMS 2 - University** két videóját is.

A korongra feltettük az **Softimage XSI Mod Tool** nevű csodát, valamint egy ingyenes **Media Center** jellegű applikációt. Megjelent a **Children of Nile, Rome: Total War** és a **Far Cry** című játékokhoz egy-egy javítás.

A kísérletező **Half-Life 2** rajongóknak van itten egy jófajta versenyzős mod. Egy kövér pályacsomag is itt figyel **Star Wars Battlefield** nyüvőknek. Valamint klasszikusok kedvelőinek egy **Counter-Strike Pacman** pálya.

Az Extra rovat Teljes játék szekciójába felkerült a **Handheld Quake**, ami bezony egy must have, valamint egy újabb **Mario** klón egy kis mókával fűszerezve. Végül, de nem utolsó sorban egy nagyon aranyos sí-ugrós játékról is említés kell tennünk.

SIMS 2 válogatásunk igencsak kövérre sikeredett, kereken 700 apró módosítást találhattok benne. Van itt minden, épületek, bőrök, genetikai változtatások, ruhák, meg minden egyéb finomság. Plusz felkerült a magyarosítás és egy finom nude patch.

Kellemes kutakodást kívánnak, a szerkesztők

DEMÓK
Act of War: Direct Action / Lemony Snickets: A Series of Unfortunate Events /

NASCAR SimRacing / **Star Wars: Republic Commando** / The Incredibles / UEFA Champions League 2004-2005

VIDEÓK
Advent Rising / Battlefield 2 / Boiling Point: Road to Hell / Brothers in Arms: Road to Hill 30 / Close Combat: First to

Fight / F.E.A.R. / Second Sight / SIMS 2 - University / Splinter Cell: Chaos Theory / Star Wolves / Still Life / Stolen / SWAT 4 / **The Godfather** / Trackmania Sunrise / World of Warcraft / Worms 4: Mayhem

SHAREWARE
3D Live Pool / **AirStrike 2** / Arctic Rush / Atomaders / Classroom Chaos / Coin Planets / Foxy Jumper 2 Winter Adven-

ÍGY KÉSZÜLT

CSAK NÁLUN

SPLINTER CELL - CHAOS THEORY: NSA TRAINING

Hát ez kész! Készül ugyebár a Tom Clancy féle Splinter Cell folytatása a Chaos Theory, amit mellesleg sokan várunk. Szóval felkerült a korongra egy bemutató videó, melyben a

készítők szépen bemutatják nekünk a kedves terrorista bácsit, illetve az NSA ügynököt, akit egyébiránt a játékban majd mi fogunk irányítani és Samnek hívják.

Természetesen a videóban szó lesz a kettejük viszonyáról, amit pazar kis bejátszásokkkal illusztrálnak is számunkra a készítők. Abszolút mászt szí kategória.

CSAK NÁLUNK!

TELJES JÁTÉK

E havi ingyenes játékunk a **VIETNAM MED EVAC**, ami egy jó kis helikopteres-megmentős-szimulációs játék. Szerintünk.

Ebben a játékban egy Bell UH-1 Huey helikopter irányítása lesz a feladatunk a vietnámi háború alatt. A feladat a sérült katonák kimentése lesz a háborús területről, így nem kis ügyességet igényel majd a külde-

tések teljesítése. A játékban több mint 100 küldetés vár ránk, garantálva a hosszú ideig tartó kikapcsolódást. A RenderWare 3D-s motorját felhasználva tíz gyönyörűen kidolgozott táj felett zajlik majd a móka. Az időjárás változatos, a terepnek megfelelő. A táj nem békés természetesen, az ellenfél lőni fog ránk, melyet egy fedélzeti géppityóval viszonozhatunk is.

Telepítés után szükség van egy patch lefuttatására, ellenkező esetben nem fog működni a játék!

tures / Hack the Universe / Immune War / King of Ball Limited Edition / MachineHell / NoLimits Roller Coaster Simulation / On the Oche / Pacman 2005 / Powerhook Bowling / Pro Reels

Haunted House / River Raider II / Rooby Run / Turtle Odyssey / Xeno Assault II

UTILITY

ADShareit SWF to Video Converter Pro / APFill Toner Coverage Meter / CafeTimePro - Public Access Internet Kiosk Timer Software / cdrLabel / DJ Mix Pro / Easy DVD / CD Burner / EasyExif / FunPhotor / HyperCam / KoolMoves /

Media Center / **Media Portal** / MP3-Doctor / Neat Image / Photo2DVD Studio / Power Video Karaoke / Powerbullet Presenter / Real Player 10 / Spybot – Search & Destroy / The GodFather / TypingMaster Pro / UltraSentry / Yanicsoft Flash Desktop

TÚLÉLŐCSOMAG

ACDSee / Adaware SE / Adobe Acrobat Reader / DaemonTools / DirectX / Flashget / F-Prot Antivirus / GetRight / mIRC / Motherboard Monitor / **Nero** /

Opera / PowerTools / QuickTime / Sisoft Sandra / TotalCommander / WinAMP / WinRAR / WinZIP / WS Ftp / XNView

PATCH

Call of Duty United Offensive 1.51b Server Side Patch / Call of Duty v1.5b Incremental Dedicated Server Patch / ChaosLeague 1.07 / Far Cry 1.31 Patch / Flatout 1.1 / Hearts of Iron 2 1.1 Patch / Immortal Cities: Children Of The Nile 1.2 Patch / Legacy Dark Shadows 1.4 Patch / Rome Total War 1.2 Patch / SpellForce v1.52 Patch Full Install / Vampire the Mascarade

TRAINER

Arkandroid Trainer / Armies of Exigo Trainer / BlowOut Trainer / Colin McRae Rally 2005 All Acces Cheat / Conflict: Desert Storm Trainer / Forgotten Realms: Demonstone Trainer / Future Tactics: The Uprising All Acces Cheat / Hearts of Iron 2 Cheat + Trainer / Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth Trainer / Magic Ball Trainer / Miami Vice Trainer / Need for Speed Underground 2 Trainer / Ostrich Runner Trainer + Unlock / Pharaoh Trainer / Playboy: The Mansion Trainer / Prince of Persia: Warrior Within Unlock / Rome Total War Trainer / Santa Claus in Trouble Again Trainer / Sentinel: Descendants in Time All Acces Cheat / Shade: Wrath of Angels Trainer / Shadow Vault Trainer / Sid Meier's Pirates Trainer / Silent Hill 4: The Room Trainer / Sonic Heroes Trainer / Spin and Win Trainer / The Chronicles of Riddick Trainer / The Dark Legions Trainer / The Punisher Trainer / Torrente Trainer / world War 2: Panzer Claws 2 Trainer / Worms Forts Under Siege All Acces Cheat

DRIVER

Alaplap:
INTEL - Chipset Software Installation Utility / INTEL - i830 i845 i852 i855 i865 i915 / nVidia - nForce 6.39 WinXP / 2K WHQL / VIA - Hyperion 4in1

Hálókártya:
INTEL - 82562ET / INTEL - PRO 10 / 100 / 1000 9.2 WHQL / Realtek - ALC260 / ALC861 / ALC880 r1.13 WHQL / Realtek - RTL8139 / RTL810X / RTL8169 / RTL8110 6.20 WHQL

Hangkártya:
Creative - Sound Blaster Audigy 2 5.12.01.04 / Creative - Sound Blaster Live! 5.1 & Audigy 1 Drivers v5.12.1.291 WHQL / Genius - Sound Maker Live Series for Win2k / XP / Genius Sound Maker Live 5.1 for Win2k / XP / Genius - Sound Maker Value 5.1 for Win2k / XP / nVidia - nForce audio 4.57 for Win2k / XP / Realtek - ALC AC97 Audio 3.68 / VIA - Envy24 4.42a WHQL / VIA - Vinyl Stylus Audio driver

Videókártya:
ATI Catalyst 5.1 ver: 6.14.10.6505 for Win2k / XP / nVidia - ForceWare 66.93 for Win2k / XP / SiS - uniVGA3 / VIA - CLE266 Graphics Driver / VIA - K8M800 Display Driver / VIA - KN / KM400 Display Driver / VIA - PM880 / PN800 / CN400 VGA Logo Driver / VIA - Win2K / XP KPLE driver

MOD

Counter-Strike: cs_pacman pálya / Counter-Strike: Source Silver Skin / Doom 3: Jet Pack mod / Half-Life 2: DM Redroom pálya / Half-Life 2: Hammybob mod / **Half-Life 2: Source Racer Mod** / MOHAA: 1936 / Quake 3: Adventure pálya / Star Wars Battlefront Map Pack / UT2004: DM - 1 On 1

Perversion pálya / UT2004: DM Ages pálya / UT2004: Unreal4Ever mod

TELJES JÁTÉKOK

3 Strikes! / 5Star Free Lines / A7Xpg / Adrenal Mahjong 2003 / Ant Academy / Area 2048 / Blacksift / Burnt Soil / Cardwar / Drag Racer / Earthbound Summer Vacation / Fantom Subdivision A / FloboPuyo / Fuk / Galaxy Invaders / Handheld Quake / Mario: The Last Castle / Minebot Arena / SkiSpringen / Spinball Whizzer / Tumuki Fighters

SIMS 2

Földek, épületek, genetikai módosítások, ruhák, ojjektumok, stb. 700 apró módosítás + magyarosítás + nude patch

RETRO

3D Monster Maze / DOOM the RougeLike / Lemmings: Lemmis Suche 2 / Privateer

Remake / Six Pack Man / Space Harrier VGL / **Streets of Rage Remake** / Trashman Eric / Wire Hang Redux

MAGYAROSÍTÁS

Call of Duty United Offensive - Multiplayer / Colin McRae Rally 2005 / Counter-Strike 1.6 / Counter-Strike 2D / Counter-Strike Source / Dark Colony + kiegészítő lemez / Max Payne 2 by .i2k / Need for Speed Underground 2 / Shogun Total War / SIMS 2 / The Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Bay - Director's Cut - 1.1 HUN by .i2k / Total Annihilation / True Crime Streets of LA by .i2k / Wanted a Wild Western

ÍGY KÉSZÜLT

Brothers in Arms / **Dragonshard** /

Splinter Cell Chaos Theory / SW Republic Commando

FUN

Fun videók / XJR's Annoying The Combine 2 videó

EGYÉB

Advertising / Anarchy Online / Flash Games / GTA San Andreas Stunting / Hátterek / Játéktemető / Kapcsolódó / Képernyővédők / Képmutató / Learn Chinese / MOBILedit! / NUDE PATCH / Skinek / Softimage XSI Mod Tool / Teszt Elek / Webkitek

ANARCHY ONLINE

Nnna kérem szépen! Felkerült korongunkra eme csodálatos MMORPG játék kliense, melyet most 2006. január 15-ig teljesen ingyenesen használhattok!
A 30. évezredre a Tejútrendszer nagy része be lett népesítve. A kolonizáció folyamatos, egyrészről, hogy előteremtse a megfelelő alapanyagokat, melyek az élethez szükségesek, másrészről, hogy teret adjon a folyamatosan gyarapodó emberiségnek.

CSAK NÁLUNK!

Az egyik ilyen kolonizált bolygó a Rubi-Ka. Egy teljesen jelentéktelen világ. Van viszont rajta valami, ami miatt az univerzum egyik legnagyobb vállalata, az Omni-Tek szemet vetett rá. Ez a cucc a Nokum, ami a nano technológia, a nano hálózatok energiaellátásáért felelős.
Neked, pedig döntened kell: részt veszel a vállalat hódításában, csatlakozol az egyik rebellis klánhoz, esetleg elkerülöd mindkettőt, és megpróbálsz a magad módján boldogulni.

INFO INTERACTIVE VISION GAMES | GLOBAL STAR SOFTWARE | PC.IAVGAMES.COM/VME

Kizárólag absztrak műalkotásokkal érdemes kereskedni ezen a bolygón

VIETNAM MED + EVAC

Az ég lovasai uralják a fellegeket, és elhozzák az utolsó reményt.

Mikor egy tengerészgyalogos megsebesült, bekerítették, éhes volt, elfogyott a lőszere vagy a vize, az eget kezdte fürkészni. Tudta, hogy a helikopterek hamarosan jönnek…" Ez egy idézet Leonard F. Chapman tábornoktól, aki a vietnámi háború alatt egy tengerészgyalogos egység parancsnoka volt. Most te is igazolhatod, hogy a helikopter valóban mindig megérkezik.

Az e havi teljes játékunk, a 2002 novemberében megjelent és gyakorlatilag teljesen magyarra fordított Vietnam Med+Evac című játék, amelyben a vietnámi háború legtöbbet emlegetett fegyverneme, a legendás UH-1E helikopterekkel felszerelt M.A.S.H egyik pilótája lehetsz.
Mint az a címből már sejthető, a feladatod elsősorban harctérről való mentés és evakuálás lesz a helikoptereddel. Ha stílusát nézzük a játéknak, leginkább szimulátor, és aki ennek a műfajnak a rajongója, örömmel fogja a lemezt betenni a meghajtóba, de az, aki eddig nem repkedett a virtuális égen semmilyen repülő eszközzel, az is bátran vágjon bele a telepítésbe, tuti élvezni fogja a játékot.

És hol Vannak a táncosnők? Nélkülük nem indulunk el...

A program indítása után, a valódi küldetések elkezdése előtt büntetlenül begyakorolhatjátok az UH-1 kezelését, kipróbálhattok néhány feladatot, amit melegen ajánlok abban az esetben, ha komoly karrierépítésbe akartok kezdeni. A játékban kétféle repülési mód közül választhattok: a realisztikus és az úgynevezett „arcade" mód. Az irányításhoz használhatjátok a billentyűzetet és az egeret, gamepadot, vagy joysticket.
A kezelőszerv kiválasztása után életre kell kelteni egy pilótát, akinek először is ugye nevet kell adni, majd beállítható, hogy mennyire realisztikus környezetben akarjátok a küldetéseket végrehajtani. Ez annyiban érdekes, hogy a program ennek függvényében osztja a pontokat a feladat teljesítése után. Itt olyan beállítási lehetőségek vannak, mint a pilóta sérthetetlensége, a gép lezuhanhat vagy nem, mennyire valósak a repülés fizikai körülményei. Az itt beállított paraméterek később már nem változtathatóak, úgyhogy jól gondoljátok meg, mit állítotok be. Az biztos, hogy egy zuhanás után - ha a pilóta meghal - elég nagy szívás elölről kezdeni a játékot, míg sérthetetlenség esetén a lezuhant helikopter helyett simán kaptok egy másikat, és csak az utolsó feladatot kell megismételni.
A játék küldetései egymást követik, és fokozatosan nehezednek, de nem egymásra épülnek. Minden kapott feladat - kis jóindulattal - egy önálló kis történet. Mindenesetre a készítők szerint 100 küldetés, 10 körzetben, mindez kétféle repülési fizikával meglehetősen hosszú időre odaszegezhet benneteket a monitor elé. Vannak persze néhány perc alatt elvégezhető feladatok, de van, amikor elég szöszölős, és jó sokat kell repülni, mire mindent végrehajtunk, amivel megbíztak. Ahogy az elején említettem, a fő feladata ennek az egységnek a sebesültek összegyűjtése, és kimenekítése a harctérről, mégpedig többnyire úgy, hogy közben lőnek is rátok. Pihentetésként van néhány egyszerű küldetés is, így lesz, amikor egy csomagot kell leszállítani és letenni egy adott területen, lesz, amikor tiszteket kell átszállítani egyik bázisról a másikra, néha lőszer-utánpótlásra kérik

fel az egységet, és lesz, amikor egyszerű felderítési, megfigyelési feladattal bíznak meg. A táj, ami felett repülni kell nem túl izgalmas, viszont a magas hegyek eléggé megizzasztják majd a gépedet. A küldetések változatosságát növeli az is, hogy mind a napszakok, mind az időjárási körülmények változnak. Alapvetően lesz napos, felhős, esős és ködös idő, reggel, napközben, késő délután, szürkületben, és éjszaka. Na, az éjszakai repülés elég érdekes tud lenni, főleg ha le is kell szállni, mert totál nem látni semmit, és az a fránya rotor elég könnyen beleakad abba, ami a föld színe felett van. Szerencsére van a gépen egy kereső reflektor, amellyel azért a kimenekítendő sebesülteket meg lehet találni, de az csak a földhöz közel elég hatékony, ráadásul csak a gép alá tud világítani. Ami unalmas viszont, az a hosszú távú repülés. Szerencsére van a programba építve egy automatikus időugrás, amely 10 km feletti távolságoknál, néhány kilométeres repülés után bekapcsol, és kis

Apám, ennyi gomb még a kabátomon sem volt...

töltögetés után a céltól 6-7 km távolságban találod magad. Ennek ellenére még ezek a távolságok is unalmasak, mert csak a gázkart kell nyomni, és nem történik semmi, legfeljebb az alattad elterülő dzsungelből adnak le rád néhány kósza sorozatot, ha túl alacsonyra merészkedsz. Egyébként ha ellenséges mozgás várható, ajánlott a gép ajtajába függesztett géppuskát automata tüzelésre állítani, különben elszemtelenednek a vietkongok, és még megsérül a gép a lövéseiktől. Biztos vagyok benne, hogy sokan azt gondolják, helikopterrel repülni minő egyszerű dolog. Nos az igaz, hogy nem ördöngösség, legalábbis a könnyű módban, de véleményem szerint nehezebb, mint repülővel, hiszen egész máshogy hatnak a fizika törvényei egy forgószárnyra, mint a merevre. A gondok akkor kezdődnek, mikor lebegtetni kell a gépet, és egyhelyben tartani. Mert van ugyebár a szél, és van a rotor által keltett szélvihar, melyek együtt rendesen mozgatják a gépet, ekkor a gép többnyire kiszámíthatatlan, és folyamatos korrigálást követel. Van persze beépítve egy fedélzeti számítógép, amely a lebegést hivatott stabilizálni, de az csak a magasságot garantálja, a vízszintes elmozdulást nem igazán képes korrigálni, arra a botkormányt, és a pedálokat kell használni, mégpedig olyan precíz mozdulatokkal, hogy a gép semmilyen irányba ne lendüljön ki, csak épphogy finoman megmozduljon. Ez akkor jelentkezik élesen, mikor valamilyen csomagot kell leengedni kötélen egy szűk kis területre, legyen az a mentőkosár, a heveder, vagy éppen az orvost kell a sebesült mellé letenni, esetleg a lőszer utánpótlást leengedni egy kisméretű háztetőre. A gépen egyébként van egy jó hosszú csörlő, amellyel a mentéseket tudjuk végezni a levegőből, és természetesen a csomagokat leengedni és felhúzni.

Mentéskor többféle variáció közül választhatunk. Ha egy mód van rá, akkor le kell tenni a gépet, és a mentőcsapattal behordatni a sérülteket a helikopterbe. Legtöbbször azonban a levegőből kell menteni. Ilyenkor, ha a sebesült kiképzett és mozgásképes, elegendő leengedni

Jól körbeépítették a leszállópályát...

a mentő hevedert, és ha elég közel landol hozzá, akkor belekapaszkodik, és fel lehet húzni. Ez azonban elég ritka. Többnyire nekünk kell leengedni hevederrel egy orvost, vagy éppen a mentő búvárt a sérült közelébe, és ha hevederrel nem tudja felhozni a sebesültet, akkor le kell engednünk a mentőkosarat, vagy a hordágyat, attól függően, hogy milyen fokú a sérülés. Minden mentőeszközt meglehetősen pontosan, egy bizonyos távolságon belül kell célba juttatnunk, különben a pácienseknek eszük ágában nem lesz használni. Ha célt tévesztettünk, kár is kísérletezni azzal, hogy majd odébb mozdulunk a géppel. Ilyenkor vissza kell húzni a fedélzetre a mentőeszközt, és újból leengedni. Ez csak annyiban rizikós, hogy sokszor előfordul az a szituáció, amikor az idő is ellenünk dolgozik, ugyanis a sérülteknek záros határidőn belül kórházba kell jutni, különben meghalnak, és a küldetés eredménytelen lesz.

Röviden ennyi fért ide az e havi játékunkról, amivel remélem sikerült kedvet csinálnom hozzá, és szolgáltam néhány jó tanáccsal ahhoz, hogy sikeresen tudjátok kivenni a részletek a M.A.S.H.-alakulat életéből és minél több kitüntetéssel, és minél magasabb rangban érjetek a játék végére.

Clemi
clemi@pc.games.hu

A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA

Normál billentyűzet:

Esc Kilépés a küldetésből
F1 Pilótafülke kamera
F2 Külső kamera
F3 Csörlő kamera
F4 Földön rögzített kamera
F5 Kosár leengedés
F6 Hordágy leengedés
F7 Heveder leengedés
F8 Kampó leengedés
F9 Ajtó zárás/nyitás
F10 Géppuska kézi vezérlés
F11 Kárjelentés
F12 Mindent kirakod
Tab Konzol ki/be
Q 2D műszerfal ki/be
W Csörlő fel
S Csörlő le
R Rotorfék ki/be
B Kerékfék ki/be
E Üzemanyag szabályzó kar 1
T Üzemanyag szabályzó kar 2
P Szünet ki/be
A magassági kormány fel
Y Magassági kormány le
C Farok rotor jobbra
X Farok rotor balra
G Fordulatszám növelés
H Lebegés ki/be
V Ablaktörlő ki/be
L Helyzetjelző fények ki/be
N Következő úticél
M Térkép ki/be

Számbillentyűzet

- Kamera távolít
+ Kamera közelít
8 Felnéz
4 Balra néz
6 Jobbra néz
2 Lenéz
, Reflektor ki/be

Shift lenyomásával együtt

F5 Orvos
F6 Mentősztag
F7 Vízimentő
F10 Géppuska automata tüzelés
F11 Időjárás jelentés
F12 Sérültek kirakása
E Üzemanyag szabályzó kar 1 vissza
T Üzemanyag szabályzó kar 2 vissza
N Előző úticél
*** Fülke nézetben a zoom alaptávolságra
- Fülke nézetben távolít
+ Fülke nézetben közelít
8 Reflektor fel
4 Reflektor balra
6 Reflektor jobbra
2 Reflektor le

Ctrl billentyű lenyomásával

F5 Orvos a hevederre
F7 Vízimentő a hevederre

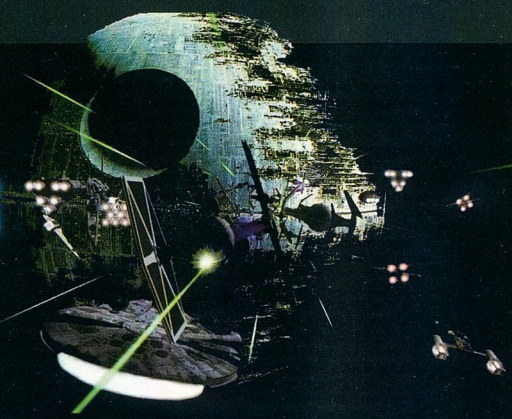
Alt billentyű lenyomásával

F5 Orvos vissza a géphez
F6 Mentősztag vissza a géphez
F7 Vízimentő vissza a géphez

Könnyű módban a felszálláshoz nyomd meg az E betűt kétszer, és mikor a motor elérte a stabil fordulatszámot, akkor megkapod a felszállási engedélyt. A T megnyomásával a turbinát kapcsolhatod, melyet lebegésnél, vagy helyben emelkedésnél minden esetben kapcsolj ki, mert tönkremegy a hajtómű. Ha földet értél, a Shift+E egyszeri megnyomásával a motort alapjáratra állíthatod, ami mentés közben nem fontos, de a küldetés végén csak ezután érzékeli a gép, hogy megérkeztél.

Nehéz módban külön procedúrája van a fel- és leszállásnak, ami egy „check list" elvégzését jelenti.
Felszálláskor: *B; H; W; F9; R; E; T; R; E; T;* ezután felemelkedhetsz
Leszálláskor: *H;* földet érés után *R; B;*

STAR WARS



A SÖTÉT OLDAL MARKÁBAN - avagy néha a legjobbakat is elhagyja az Erő...

Ha a játszó ember meghallja a LucasArts nevét, nyilván először a nagy sikerek, a személyes kedvencek jutnak eszébe. Egy filmbarátnak George Lucasról rögtön a Star Wars ugrik be. Ám bármennyire is úgy tűnik, Lucas és vállalkozásai életét nemcsak sikerek, hanem botrányok és kudarcok is kísérték. Míg kezdetekben a fiatal rendező merész döntései anyagi függetlenséget, elhivatottsága gyors és látványos diadalokat eredményezett, a technika fejlődése, az egyre profitcentrikusabb film- és játékipar farkastörvényei minden területen megnyirbálták szárnyait. Ez az év ismét egy Star Wars filmet és sok, az univerzumhoz kapcsolódó játékot hoz. Ez adta e cikk apropóját, s talán nem lesz minden tanulság nélküli, ha áttekintünk picit az árnyékos oldalra is...

A film árnyai

Induljunk el az alapoktól, azaz kezdjük a sztorival. George Lucas maga is bevallotta, hogy bizony jó pár dolog volt rá hatással, amely megérlelte benne az SW-univerzumot, köztük például a klasszikus Flash Gordon és Majmok bolygója filmek. A legfőbb lökést Japánban kapta, ahol egy évet töltött. A film egyik alapja Akiro Kuroszava 1958-as legendás filmje, a Rejtett erőd (Hidden Fortress), melyben a háborús vonalakon át két kapzsi paraszt egy férfit és egy nőt kísér, nem is sejtve, hogy azok tábornokuk és egy hercegnő. A Toshiro Mifune által életre keltett szamuráj alakjából alkotta meg Lucas Obi-van Kenobi és Han Solo alakját (olyannyira, hogy magát Mifunét tervezte felkérni először Ben Kenobi megformálására), s a hercegnőből is kettő lett: Luke és Leila (előbbi az első verzióban még női főhős volt). A két, csetlő-botló pór (egyikük magas, másikuk alacsony) lett C-3PO és R2-D2 sémája. (A filmre utalás magában a 4. részben meg is történik, amikor először látjuk a Halálcsillag vezérlőjét; a tiszt belekezd egy mondatba: „The Rebel's hidden fort...", ám Darth Vader beléfojtja a szót telepatice.) A sötét nagyúr figurájának alapja egy '72-es japán TV-sorozat, a „Jinző ningen Kikaidá" főgonosza, a szuper-cyborg Hakaida (Hakaider) volt, melyből megformálta a Darth Vader figurát és nevet (a Vader jelentése hollandul „Apa"). A jedik nevének eredete is innen ered: Japánban volt egy

népszerű műfaj, amolyan szamurájos szappanopera, melynek neve „Jidai Geki" volt (magyarul történelmi dráma); Lucasnak megtetszett a Jidai kifejezés, addig ízlelgette, míg kialakult belőle a Jedi szó.

Fentieket azért említettem meg, mert minden eszközt és karaktert hasonló ötletekből és élményekből állított össze az író-rendező. 1972-ben került a mozikba Douglas Trumbull rendező és trükkmester filmje, a Silent Running, melyben szerepelt három pici, kétlábú robot Huey, Dewey, és Louie. Lucas többször is elmondta, mennyire tetszik neki a robotok designja - aztán csudás módon négy évvel később Trumbull viszontlátta gyermekét, R2-D2 néven. A gyártó Universal, miután amúgy is úgy találták, hogy a Star Wars sztorivezetése nagyon hasonlít 1939-es sikersorozatuk, a Buck Rogers forgatókönyvére, beperelte a Foxot, akik azonnal visszapereltek, mondván: az Universal 1978-as TV-sorozata, a Battlestar Galactica pedig épp ugyanennyire hasonlít az SW-re. Az Universal elállt a pertől...

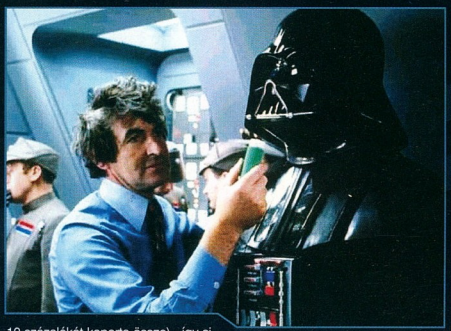
Amikor a film forgatókönyve végül háromévnyi csiszolás végén elkészült, Lucas elkezdte járni a stúdiókat, de mindenhol falakba ütközött.

Mind az Universal, mind a United Artist azzal utasította el, hogy erre a filmre a kutya se lenne kíváncsi; végül Lucas azzal az ajánlattal ált a 20th Century Fox vezetői elé, hogy amennyiben befogadják projektjét, kölcsönökből összekapart 1 millió dollárral száll be a büdzsébe, eltekint a rendezői honoráriumtól, cserébe csak a bevételek 40%-át, és a merchandise-jogokat (azaz az SW-bábuk, ágyneműk, bögrék és egyebek értékesítési jogát) kéri. A nagyfőnökök ezt készségesen átengedték neki, azzal, hogy ebbe minden bizonnyal tönkre fog menni... Jellemző, hogy annyira alacsony volt a film költségvetése (8 millió dollár,

ami később 11-re nőtt), hogy a stáb turistaosztályon repült a forgatás alatt, és akkora tempóra volt szükség a szűkös anyagiak végett, hogy Lucas egészsége megromlott, kórházba is került magas vérnyomás miatt. A Fox hihetetlenül aggódott mindennek ellenére, hiszen egyfolytában bukást jósoltak, és mindent megpróbáltak, hogy ezt elkerüljék; Mark Hamill szerint például Chewbaccára is gatyát akartak húzni, félve attól, hogy a lény meztelensége visszatetszést kelt. Egy marketing-teszt negatív hatása miatt a Star Wars címet is megpróbálták lecserélni, és a stáb körében erre pályázatot írtak ki, sikertelenül. A filmet először a San Diego-i képregényvásáron reklámozták, úgy vélve, hogy ez a réteg lesz a fő fogyasztó. Egy ponton annyira biztosak voltak a bukásban, hogy a csődeljárás el-

leni biztosítékul el akarták adni érdekeltségeiket, ám egy pozitív hatású próbavetítés hatására ettől elálltak.

A bemutató dátuma 1976 karácsonya lett volna, ám az utómunkák miatt öt hónappal csúszott a projekt. Az új, 1977. május 25-i dátum megrémítette a vezetőséget, hiszen ekkor került a mozikba a „Smokey és a bandita" is, és féltek, hogy ez a film elnyomja művüket (a Smokey aztán fele akkora bevételt termelt az Universalnak, mint az SW a Foxnak). Magával a forgalmazással is gond volt, ugyanis csak néhány amerikai mozi vállalkozott a bemutatásra. Ekkor a Fox először azon gondolkodott, kidobja a speciális effekteket a filmből, és TV-műsorrá alakítja, aztán zsarolásba kezdett: kijelentette, hogy az a filmszínház, amely nem tűzi műsorra a Star Warst, nem kapja meg a stúdió kasszasikerének vélt „The Other Side of Midnight" vetítési jogait sem (ez a film a bemutató után mindössze az SW bevételeinek



10 százalékát kaparta össze) - így sikerült 43 mozit beszervezni.

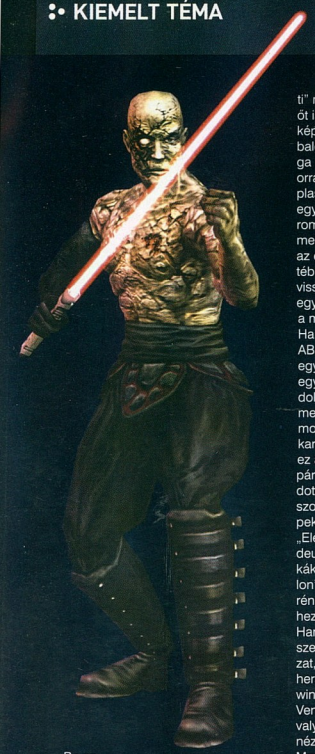
A többi már történelem: három hétig tartott a bemutató után a Fox részvényei rekordmagasságba, a duplájukra emelkedtek, a film alig egy hónap alatt visszahozta a bekerülési költséget, és az év végére 195 milliós elképesztő rekordot ért el, melylyel újraértelmezte a kasszasiker fogalmát (no és gazdaggá tette a jó üzletembernek bizonyult Lucast). A fentebb említett merchandise-jogok akkora bevételt terveltek a rendezőnek, hogy onnantól kezdve teljesen függetlenül dolgozhatott a stúdiótól; azóta e jogok kérdése a filmszerződések egyik legfontosabb pontja. (Egy érdekes és jellemző tény a sikerre: a film jó részét egy öreg, 1950-es években készült VistaVision kamerával forgatták, mivel ez a korabeli gépeknél sokkal jobb minőséget produkált; az SW bemutatója után e szerkezetek ára az egekbe szökött.) Még egy adat, összehasonlításul: az SW a 43 moziban a nyitóhétvégén 1,5 millió dollár bevételt termelt; a felújított változat 1997-ben 2000 filmszínházban 36 millióval nyitott...

A stábon belül sem volt minden rendben. Az első kisebb botrány az operatőr személye körül robbant ki. Lucas kiszemeltje a veterán (1914-es születésű) Geoffrey Unsworth volt, ám ő ekkor a „Híd túl messze van" forgatásában működött közre. Helyette a vele egykorú Gilbert Taylor (többek közt a Hitchcock-féle Téboly [Frenzy] és az Ördög operatőre) lett a kiválasztott, ám ő egyszerűen gyűlölte a filmet. Gary Kurtz producer úgy vélte, ez lelassítja a munkát, ezért úgy döntött, lecseréli őt egy másik nagy öregre, a '12-es születésű brit Harry Waxmanra (Sapphire, The Wicker Man [minden idők egyik legjobb horrorja!]). A kamerastáb erre „sztrájkba lépett", mondván: nem hajlandóak együtt dolgozni Waxmannal, így Lucas meggyőzte a producert, hogy a csere tovább lassítaná a projektet.

A másik, ismertebb sztori a világhírű angol színészóriás, a '14-es születésű (érdekes, úgy tűnik a 60-as korosztály megbízható volt Lucas és a stúdió számára), Oscar-díjas Sir Alec Guiness nevéhez fűződik, aki szintén gyűlöletet érzett szerepével szemben; azt mondta, nevetséges mondatokat adtak a szájába, és később egy nyilatkozatában azt is elárulta, hogy a nevére érkező több száz rajongói levelet olvasatlanul tüzelte el a kandallóban. Utóbbit azzal is indokolta, hogy felháborítónak tartja, miszerint a fiatal generáció ezzel a szereppel azonosítja, holott a filmig több mint 40 filmben játszott, köztük a Twist Oliver, a The Horse's Mouth, vagy a Híd a Kwai folyón (melyért elnyerte az Oscart). Véleményén később sem a filmből származó jelentős anyagi haszon, sem a szerepért elnyert újabb (sorban az ötödik) Oscar-jelölés hatására sem változtatott. Annyira botrányosnak ítélte szerepét, hogy már a forgatás alatt kikönyörögte Lucasnál, ölje meg Kenobit a film végén - az immár történelmi forgatókönyv-változtatásra 1976 januárjában került sor.

Leila és Luke, azaz Carrie Fisher és Mark Hamill színészi pályája sem nevezhető éppen simának, és jól jellemzi azt a sokszor látott, meglehetősen tragikus folyamatot, amikor egy átlagos képességű embert felkap a világhír, ám képtelenek élni a lehetőséggel, és a magasból igen nagyot esnek, a rivaldafényből a sarokba kerülnek, ami sajnos sokszor vezet szenvedélybetegségekhez, leépüléshez, öngyilkossághoz.

Leila hercegnő sztorija talán a legérdekesebb és legtipikusabb. Carrie Fisher 1956. október 21-én született Los Angelesben, stílusosan Beverly Hillsben, Eddie Fisher TV-epizodista és a népszerű sztár, Debbie Reynolds gyermekeként. Sármör atyja kétéves korában hagyta faképnél családját Elizabeth Taylor kegyeiért, ez eléggé megviselte a családot. Carrie az SW előtt mindössze Hal Asby '75-ös Shampoo című filmjében játszott egy kis szerepet, Warren Beatty, Julie Christie és Goldie Hawn oldalán. A Star Wars aztán meghozta az alig 21 éves hölgynek a váratlan és óriási sikert. Több filmben szerepelt, jót alakított a Blues Brothersben, játszott Woody Allen remek filmjében, a Hannah és nővéreiben, de igazi nagy kiugrása nem volt. 1983-ban, párévnyi kapcsolat után hozzáment Paul Simonhoz, a legendás Simon and Garfunkel alapítójához, ám alig egy év múlva elváltak; ez és a sikertelenség depresszióba döntötte, mely elől a kábítószerek és az alkohol felé menekült. 1985-ben több hónapot töltött egy rehabilitációs intézetben, majd írni kezdett; első könyve, az 1987-ben megjelent, önéletrajzi ihletésű „Képeslapok a szakadékból" (Postcards From The Edge) óriási bestseller lett, és 1990-ben Mike Nichols nagyszerű filmet forgatott belőle fantasztikus szereposztással (Meryl Streep, Shirley MacLaine, Dennis Quaid, Gene Hackman, Richard Dreyfuss, Annette Bening) - a film főszerepéért Streepet Oscar-díjra jelölték. Fisher a filmiparban maradt, ám mint „script-doctor", azaz forgatókönyvek kijavításával, csiszolásával foglalkozik (szerintem Lucas megmutathatta volna neki az Episode I-II könyveit...). Tragikus második házasságának története is: 1990-ben ment hozzá egy

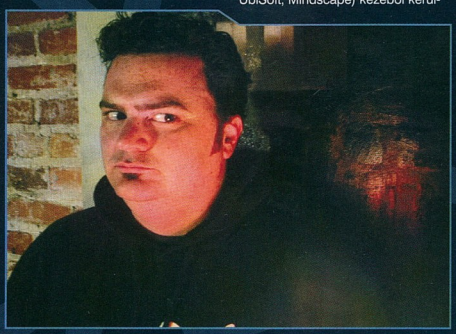


Bryan Lourd nevű fickóhoz, aki ugyan megajándékozta egy kislánnyal '92-ben, ám ezután otthagyta családját - egy másik férfi kedvéért. (Ha szabad kissé bulvárosítani a cikket: annak idején lábra kapott, hogy a színésznőnek viszonya volt Harrison Forddal a film alatt, ám ezt mindketten tagadták; később Fisher bevallotta, bele volt zúgva - viszonzatlanul - a jóképű színészbe, és a legemlékezetesebb pillanatok azok voltak, amelyeket együtt töltöttek a forgatás alatt és után. Valószínűleg ennek köszönhető, hogy Ford átírt egy mondatot a „Birodalom visszavág" azon jelenetében, ahol Solót lefagyasztják: Leila ezt mondja: „Szeretlek", mire a könyv szerint Hannak is ezt kell mondania, ám ezt Ford kérésére megváltoztatták, így a filmben ez hangzik el: „Tudom." Vannak, akik szerint ez a történet is hozzájárult Fisher lelki válságához.)

Az eredetileg Lucas által Luke Starkiller névre keresztelt hős megformálója, Mark Hamill sem tudott igazán maradandót alkotni a filmvilágban. Hősünk 1951. szeptember 25-én született Kaliforniában, és lévén atyja a tengerészgyalogság kapitánya volt, kis ideig Japánban is élt. Az SW előtt népszerű szappanoperákban játszott kisebb szerepeket, és Lucassal az „Amerikai graffiti" meghallgatásán találkozott. A film őt is népszerűvé tette, bár a kölyökképét egy kissé átformálta egy autóbaleset 1976 decemberében; ő maga a mai napig állítja, hogy csak az orra tört el, ám állítólag egész sor plasztikai műtéten esett át. Nem volt egyébként félós srác, mindössze három jelenet volt a három film alatt, melyben kaszkadőr helyettesítette; az első rész szeméttömörítős jelenetében például olyan sokáig tartotta vissza a lélegzetét, hogy megpattant egy ér az orrában, és a vérzés miatt a másik profiljából fényképezték. Hamill nagyon hitt a filmben: az ABC-vel korábban szerződést kötött egy TV-film, az „Eight Is Enough" egyik szerepére, és mivel úgy gondolta, hogy az SW siker lesz, ezt a megállapodást fel akarta rúgni, mondván, hogy eljövendő mozis karrierjére akar koncentrálni. Nos, ez a karrier nem jött össze: kapott pár kisebb szerepet, ám ő sem tudott kiugrót alakítani; érdekes viszont, hogy ezután színpadi szerepeket vállalt, és a Brodway-n az „Elephant Man", valamint az „Amadeus" főszereplőjeként igen jó kritikákat kapott. '92-ben a „sötét oldalon", a Batman rajzfilmsorozat Jokerének hangjával tért vissza a filmekhez, ez a szerep sokáig elkísérte. Hangszínészként számos játékban szerepelt: Wing Commander sorozat, Gabriel Knight: Sins of the Fathers, Full Throttle, Starsiege, Icewind Dale - Heart of Winter, Batman: Vengeance, Soldier of Fortune II. Tavaly egyébként írt és rendezett egy nézhető filmet Comic Book: The Movie címmel, melynek főszerepét is eljátszotta. Nos, nem egy tipikus sztárkarrier...

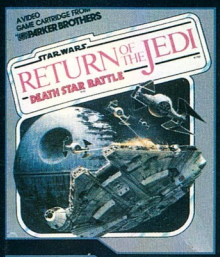
A játékipar buktatói

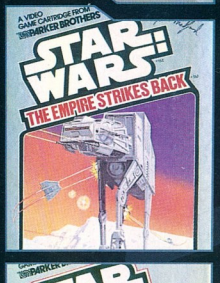
Lucas 1982-ben hozta létre stúdiója játékrészlegét, akkor még Lucasfilm

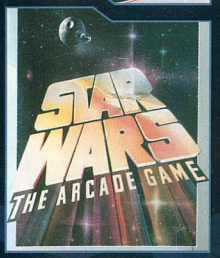


Ltd - Games Group néven. Mivel akkoriban az Atari volt a nagy sláger, a csapat leszerződött a nagynevű kiadóval játékok készítésére. Az első botránnyra nem is kellett sokáig várni: elkészítették a két első munkájukat - Ballbrazer, Rescue on Fractalus! -, melyek a tervezett kiadás előtt hónapokkal megjelentek a piacon kalózkiadásban, emiatt az Atari elállt a megjelentetéstől. Pár év múlva az Epyx érdeklődést mutatott a címek iránt, így végül a két játék az ő címkéjük (és már Lucasfiim Games fejlesztői név) alatt 1984-ben a polcokra került. Ez még két eredeti cím, a Koronis Rift és az Eidolon követte. Az első játék, mely Lucas-filmre épült, 1986-ban jelent meg, ez volt a Labyrinth.

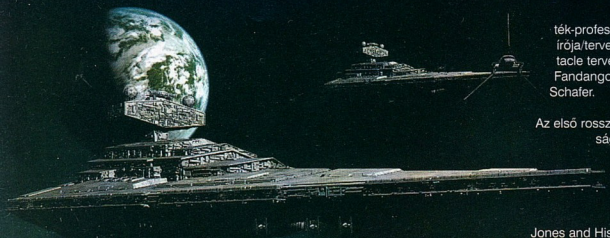
Nyilván mindenkiben felmerül a kérdés, hogy Lucas miért nem Star Wars címekkel kezdett. Nos, bár konkrét, szerződésre vonatkozó adatot nem találtam, de az USA egyik legnagyobb táblásjáték-gyártója, az 1883-ban alakult Parker Brothers (a klasszikus amorf [jigsaw] puzzle feltalálója és a Monopoly „gazdája") épp '82-ben lépett be az elektronikus játékok piacára (első címük, a Frogger megalkotásával azonnal klasszikussá váltak), és ezt követően sorban nyomták ki az SW-címeket Atari 2600-ra (SW: Death Star Battle, SW: The Empire Strikes Back, SW: The Arcade Game, SW: Jedi Arena). E mögött én valamiféle megállapodást sejtek, de mondom, még a Lucas Arts saját históriás könyvében sem találtam erre utalást. Teljesen hihetetlen, hogy miközben a Lucas-divízió előbb a szimulátorok terén bűvészkedett (PHM Pegasus, Strike Fleet, Battlehawks 1942, Their Finest Hour: The Battle of Britain), majd a SCUMM motor és a point'n'click metódus megalkotásával létrehozta a kalandjátékok új nemzedékét és aranykorát (Maniac Mansion, Zak McKracken and the Alien Mindbenders), teljesen „lemaradt" a Star Wars címekről. Egészen 1993-ig más fejlesztők (Sinclair, Domark, Broderbund, JVC, UbiSoft, Mindscape) kezéből kerültek ki ezek a címek - hozzáteszem, a név- és licenchasználat nyilván szép pénzt hozott Lucasnak. A JVC-vel 1991 novemberében állapodott meg a cég a konzolos megjelenésre, a teljes trilógia elkészült NES/SNES platformra, szép sikert aratva.







Az első igazi „házi" SW-játékra egészen 1993 februárjáig kellett várni, ám megérte: a cég „repülőzsenije", Lawrence „Larry" Holland és csapata kezéből ekkor került ki a mindmáig egyik legjobb címnek tartott Star Wars: X-Wing. A '93 novemberében, kizárólag CD-ROM-on megjelent Rebel Assault „killer app"-ként híresült el: így nevezik azon alkalmazásokat, amelyek olyannyira jók, hogy sokan csak ezért vesznek meg egy adott hardvert, konzolt, operációs rendszert - sokan ugyanis (idehaza is!) e játék miatt vásárolták meg első



CD-meghajtójukat. Ekkor kezdődött meg a LucasArts második aranykora, jött a TIE Fighter ('94 július), majd '97-ben az X-Wing vs. TIE Fighter. 1995 márciusában lép be a cég az FPS-piacra a Dark Forces megalkotásával, majd 1997-ben a Jedi Knight: Dark Forces II is tetszést arat.

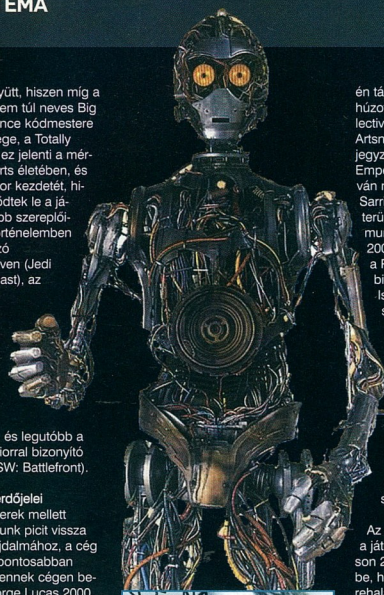
Fentiek nagyon nagy sikerekről tanúskodnak. Ám az első felhők már megjelennek az égen. A második klasszikus korszak ugyanis a kalandjátékok végét jelenti: hiába nagy siker a Full Throttle ('95 május), a The Dig ('95 november), vagy a The Curse of Monkey Island ('97 november), az 1998 októberében megjelent Grim Fandango érthetetlen módon hűvös fogadtatásban részesül (pedig szerintem minden idők leghangulatosabb kalandjátéka), és ez gyakorlatilag megpecsételi a kalandrészleg sorsát a cégnél. Az utolsó cím a 2000 novemberében kiadott Escape from Monkey Island lett - de a véget igazán az „atyák" távozása jelenti: 1997 májusában a SCUMM és a point'n'click atyja, Ron Gilbert távozik a cégtől, majd 2000 januárjában a „kalandjáték-professzor", a Full Throttle írója/tervezője, a Day of the Tentacle tervezője/rendezője, a Fandango projektvezetője, Tim Schafer.

Az első rossz döntések '97 magasságában születnek meg, olyan értelmetlen kísérletek formájában, mint a Yoda Stories vagy az Indiana Jones and His Desktop Adventures. Aztán megindul a lavina. A cég 1997-ben bejelenti, hogy belép az RTS-piacra a klasszikus SW-univerzumra épülő Force Commander játékkal. Nagy hallgatás következik, miközben a Coolhand Interactive kódolásában '98 februárjában megjelenik egy botrányos úrstratégia, az SW: Rebellion (Angliában SW: Supremacy néven jelent meg). A cég a fogadtatást látva '98 októberében közli, hogy elhalasztják a Force Commander kiadását '99 végére, ám megéri a várakozás, hiszen az eredetileg 2D-s, izometrikus nézetet valódi 3D-be forgatják át. Amikor végül a játék 2000 februárjának végén megjelenik, az ipar elszörnyed és elsírja magát. Rettentő rút, '97-es állapotokat tükröző grafika, minden idők legrosszabb interfésze, rossz kameramozgatás, a klasszikus dallamokat megerőszakoló technoremix „zene", bugos multiplayer mód - katasztrófa.

Időközben 1999 májusában a mozikba kerül az új film, az Episode I: The Phantom Menace, mely megosztja a közvéleményt, de fogalmazzunk úgy: erősen a közepes kategóriába sorolható - nem akarok itt filmkritikába bonyolódni, a rajongók botrányosnak ítélték Jar Jar Binks figuráját, az Erő megmagyarázását, a gazdasági-politikai bonyolításokat és még sorolhatnánk. Az erre épülő külső nézetes akciójáték szintén megosztottságról tanúskodik: 70 és 30% között kapja az értékeléseket, de az átlag 66% nem nevezhető sikernek. Szerencsére az április végén kiadott X-Wing Alliance sikere helyreállítja a renomét - aztán az utcára kerül a fent említett Force Commander, és borul megint minden. Sajnos az első epizódhoz felejthető címek köthetők, például a Battle for Naboo, pedig ennek kódolója, a Turricanról elhíresült német Factor 5, kiknek '98-as SW-címe, a Rouge Squadron 3D, és ennek csak GameCube-ra elkészített 2. része is igen sikeres volt.

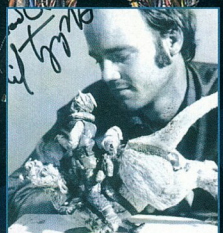
Azt hiszem, ekkoriban válik világossá a LucasArts számára, hogy nem mindegy,

kivel dolgoznak együtt, hiszen míg a Menace-játékot a nem túl neves Big Ape készíti, az Allience kódmestere Larry Holland és cége, a Totally Games. Nagyjából ez jelenti a mérföldkövet a LucasArts életében, és talán egy új aranykor kezdetét, hiszen sorban szerződtek le a játékipar legrutinosabb szereplőivel: ilyen az FPS-történelemben nagy szerepet játszó (Hexen/Heretic) Raven (Jedi Knight II: Jedi Outcast), az MMO-t tanító Sony Online (SW Galaxies: An Empire Divided), az RPG-aranycsapat, a kanadai Bioware (SW: Knights of the Old Republic), vagy a szintén rutinosnak számító, és legutóbb a Full Spectrum Warriorral bizonyító Pandemic Studio (SW: Battlefront).



A jelen és a jövő kérdőjelei

Mindezen újkori sikerek mellett azonban kanyarodjunk picit vissza sokunk nagy szívfájdalmához, a cég kalandjátékaihoz - pontosabban ezek halálához, és ennek cégen belüli hatásaihoz. George Lucas 2000. elején nevezte ki a játékrészleg elnökévé Simon Jeffrey urat, aki 1998. óta vezette a nemzetközi ügyeket és irányította a fejlesztést/terjesztést 30 országban. Jeffrey nevéhez köthetőek az újkori sikerek, és az ő keze alatt erősödött meg és kezdett igazi profitot termelni a cég. Volt azonban egy nagy „hibája": a kezdetektől úgy gondolta, hogy nem lehet csak az SW-sikerekből megélni, több lábon kell állni, és mivel, mint fentebb ezt kifejtettem, az első időszakban a LucasArts épp a nem SW-címekből és elsősorban a kalandjátékokból lett az, ami, Jeffrey határozott lépéseket tett a kitörésre. Két csapat állt munkába: az egyik megbízott Hal Barwood lett, aki az Indy-játékokkal híresült el, a Fate of Atlantis, majd az Infernal Machine projektvezetőjeként, és egy külső nézetes akció, az RTX Red Rock kódolásába kezd. A másik csoportot Sean Clark vezeti, aki Tim Schafertől vette át a stafétabotot, és a The Dig, Sam & Max Hit the Road, Escape From Monkey Island trió tervezésében vett részt korábban. Ők 2002 májusában jelentik be a talán legsikeresebb cím, a Full Throttle folytatását, majd 2002 augusztusában a Sam & Max második részét. Gyakorlatilag e két cím bejelentésétől tűzbe jönnek a régi rajongók...



Hal Barwood projektje, az RTX Red Rock 2003 júniusában jelenik meg PS2-re - és csúnyát bukik. A kritikák nem a kivitelezést, hanem a sekély játékélményt, a „papíron jó, megvalósításban gyenge" metódust említik meg; érdekes a GameSpy véleménye: a játék erőssége „az elmés párbeszédek és a sztori mókás fejlődése, melyek a Full Throttle and Sam and Max címekre emlékeztetnek". Szinte azonnal érkezik a LucasArts válasza: augusztus 7-én bejelentik, hogy azonnali hatállyal leállították a Full Throttle 2 fejlesztését, Jeffrey szavaival: „Nem akarunk csalódást okozni a Full Throttle rajongóinak, és reméljük, mindenki megérti, hogy a tőlünk telhető legjobb játékélményt nyújtó címek elkészítésére törekszünk".

A lépés valóságos (újabb) lavinát indít el. Hal Barwood szeptember 29-én távozik a cégtől, ahol jó tíz évet húzott le, és átigazol a „The Collective" csapatba, akikkel a Lucas Artsnak jó kapcsolata volt, hiszen ők jegyzik a legutóbbi Indy-címet (The Emperor's Tomb) is. Őt követi, nyilván nem kevés sértettséggel Tom Sarris, a cég régi (1995 óta PR-területen dolgozó) és rutinos kommunikációs igazgatója, aki még 2003 februárjában úgy nyilatkozott a PC Zone magazinnak: „minden bizonnyal lesz egy új Monkey Island játék - de nemcsak ez a sorozat bővül, szeretnénk folytatni a Grim Fandangót is".

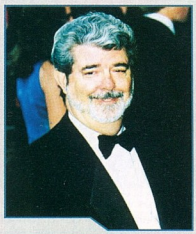
Az igazi szenzáció azonban még hátravolt: október 10-én a LucasArts nyúlfarknyi sajtóközleményben jelentette be, hogy Simon Jeffrey elnök kilép a cégtől, és tervei szerint visszatér családjához Angliába, pozícióját ideiglenesen az eddigi pénzügyi és adminisztratív igazgató, Mike Nelson tölti be.

Az „új seprű" nem lopta be magát a játékosok szívébe, ugyanis Nelson 2004. március 3-án jelentette be, hogy cége a már igencsak előrehaladott állapotban lévő Sam & Max: Freelance Police játékot is „dobozolja", azaz leállítja fejlesztését. Idézem az elnöki szavakat, pestisen szólva nem semmi: „A jelenlegi piaci helyzet realitásainak gondos elemzése és az ehhez kapcsolódó gazdasági megfontolások alapján úgy döntöttünk, ezek nem megfelelő idők egy PC-s grafikus kalandjáték kibocsátásához." Én nem tudom, a LucasArts milyen elemzéseket hajtott végre, de miután a fél világ kiéhezve várta az őrült nyomozópáros újabb kalandjait, nehezen tudom elhinni, hogy nem volt benne üzlet... Egyébként jellemző az ügyre, hogy jelenleg is hatalmas kavarás zajlik körülötte. Idén januárban egy spanyol játékszájt közzétette, hogy a 2004 októberében, Leverkusenben alapított német Bad Brain stúdió megállapodott a Lucas-céggel a játék licencének megvásárlásáról és a fejlesztés folytatásáról. Azonban a kedélyeket hamar lehűtötték: a cég elnöke, Wolfgang Kierdorf közölte: félreértésről van szó - valóban tárgyaltak a LucasArts illetékeseivel, jól is haladt minden, ám hirtelen az amerikaiak minden korábbi ígéretüket visszavonták, és indoklás nélkül kivonultak a tárgyalásról. A megállapodás tehát nem sikeres volt, ahogy a spanyol magazin újságírója értette, hanem sikertelen. (Heh...) Közben azonban kiszivárgott, hogy egy ugyancsak friss kaliforniai cég, a Telltale Games, amely a LucasArts ex-munkásaiból alakult, és többek között (a Sam & Max, a Grim Fandango és az Escape From Monkey Island mellett) a Sam & Max 2 folytatásán dolgozott annak leállításáig, egy olyan kalandjátékon dolgozik, mely egy létező licencen alapul. A stúdió weboldalán az áll, hogy ez egy olyan mű, amelyet sokan ismernek és kedvelnek, alig várják, hogy elárulhassák, és a régi, fent említett címek kedvelői nagyon fogják szeretni. Most akkor lehet kombinálni a LucasArts hátraarca, e lebegtetés és a többi tény/nem tény között...

A cég az egyre ádázabb piaci harcban igen kemény belső reformokat kezdett, ami gyakorlatilag 2004. egyik botrányos fejezete lett. Április 26-án jelentették be, hogy megválnak 29 dolgozójuktól, ezzel 389 főre csökkentve az állományt, a döntés indoklása az volt, hogy ezzel a „jelenlegi fejlesztéshez szabták a létszámot". Aztán 2004. május 4-én végre kinevezték az új, végleges elnököt, Jim Ward személyében, aki a LucasFilm és a LucasArts cégnél is marketingvezető volt korábban. Nos, az ő első intézkedése is hamar hírhedtté tette: június 12-én egy, az internetre is felkerült, rendkívül bensőséges hangú belső levélben (ilyenekkel szoktak kirúgni a vállalatoknál 30 éve ott dolgozó embereket) közölte, hogy a cég pénzügyi helyzetének áttekintése és a vezetőséggel való egyeztetés után úgy döntött, a vállalat 2004-ben nem fizet prémiumot dolgozóinak. Idézet, könnyes: „Tudom,

GEORGE LUCAS

George Walton Lucas Jr. 1954. május 14-én született a kaliforniai Modestóban. Édesapja papír-írószerkereskedő volt, és a fiatalember profi autóversenyzőnek készült, ám egy szörnyű autóbaleset közvetlenül az érettségi után véget vetett álmainak, és megváltoztatta életét. Úgy döntött, filmrendező lesz, és beiratkozott a helyi, főiskolára előkészítő kollégiumba, majd a Dél-Kaliforniai Filmegyetemen folytatta tanulmányait. Hallgatóként elkészített pár rövidfilmet, melyek közül az egyik, a THX-1138: 4EB (Electronic Labyinth) elnyerte az 1967-68-as National Student Film Festival nagydíját. Emiatt lehetőséget kapott, hogy a Warner Bros. Súdióban részt vegyen a Francis Ford Coppola rendezte Finian's Rainbow forgatásán. Az akkor 29 éves Coppolával barátok lettek, és 1969-ben (figyelem: Lucas ekkor még csak 15 éves!) megalakították az American Zoetrope filmvállalatot, első munkájuk a THX-1138 teljes verziója volt. Coppola '72-ben nekiáll a Paramount kötelékében a Keresztapa munkálatainak, így Lucas 1973-ban létrehozza a Lucasfilm Ltd. vállalkozást, majd megírja és megrendezi a félig önéletrajzi ihletésű American Graffitit, mely Golden Globe díjat és öt Oscar-jelölést (legjobb forgatókönyv, film, rendezés, vágás és női mellékszerep) hoz. Ekkor áll neki a Star Wars forgatókönyve megírásának, és a többi már ismert...



hogy mindannyian a csapat tagjai vagytok. Kötelességetek és felelősségetek, hogy felszólaljatok, ha nem vagytok elégedettek a minőséggel, ütemezéssel, jogi ügyekkel. Bátorítalak ebben és kérlek is titeket erre, mivel közös szekerünk előremozdításának aktív részesei vagytok. Igérem, meghallgatlak benneteket. Ám ezután tegyetek ti is valamit. Változtassatok. Legyetek hatékonyak. Kövessetek el mindent, hogy a Battlefront, Galaxies, KOTOR II, Mercenaries, Republic Commando és Episode III játékok a lehető legjobbak legyenek. Ismétlem, tudom, hogy az évi prémium hiánya csalódást kelt. De nincs más megoldás. Ám tudnotok kell, hogy kötelezettségem, vágyam és célom, hogy a Lucas Arts az ipar legkreatívabb, leginnovatívabb, és esztelenül legnagyobb szórakoztató vállalata legyen. Remélem, számíthatok rátok mindebben."

Persze nagy fogadkozás ide, szerelem oda, az üzletben nincs barátság - augusztus 12-én a LucasArts bejelentette, hogy nagy átszervezésbe kezdett, aminek következményeként újabb 31 dolgozótól megválnak, és a házi fejlesztéseket átütemezik, mivel csak pár címre (SW: Battlefront, SW Republic Commando) koncentrálnak. Ennek keretében adták át a már említett The Collectives csapatának az Episode III játék fejlesztését, és lapátra tették a még csak a fejlesztés korai fázisában lévő KOTOR3 teamjét.

Speciális gondok

A LucasArts jól példázza mind a film-, mind a játékipar fejlődését. Jó példa erre a „speciális effekt-gyár", az ILM (Industrial Light & Magic) is, amelyet 1975-ben alapított Lucas. Érdekes, hogy ezt a cégét is botrányok övezték: Lucas a 2001: Ürodisszea „varázslóját", Douglas Trumbullt kérte fel vezetőnek, ám ő inkább helyettesét, John Dykstrát ajánlotta be. Az akkor 28 éves fiatalember összerántott egy csapatot, és a már említett VistaVision kamerákat mikroprocesszor-vezérléssel látta el (ez lett a híressé vált Dystraflex), aminek költségétől Lucas enyhén szólva kiakadt, ráadásul folyton baja volt a munkával. Az elnyert Oscar-díj megerősítette az iparban a Dykstra helyét, aki nagy merészen bevállalta a cikk elején említett Battlestar Galactica technikai felügyeletét, ez a hűtlen lépés azonnali lapátra kerülést vont maga után.

Az ILM gyakorlatilag a kilencvenes évek elejéig egyeduralkodónak számított, amit jól jelez, hogy 1994-ig szinte minden évben ők nyerték el az Oscart a vizuális hatások kategóriájában, csak az Alien-filmek tudtak lépést tartani velük. Ám 1993-ban James Cameronban a közös produkciók láttán (Abyss, Terminator 2) megérlelődik az elhatározás, hogy saját SFX-céget hozzon létre, így egyszerűen lenyúlja az ILM 42 éves elnökét, Scott Rosst (nem kis botránykavart ez is), és a „szörnyek és maszkok pápájával", Stan Winstonnal közösen Kaliforniában megalapítja a Digital Domain céget. Első közös munkájuk, a True Life rögtön jelölést hoz számukra, hogy aztán 1997-ben elnyerjék az aranyszobrot a Titaniccal és rögtön utána még egyet (Csodás álmok jönnek [What Dreams May Come] - 1998). 1999-ben aztán jön a

Matrix (John Gaeta vezetésével), 2000-ben a Gladiator, egy másik független specialistával, John Nelsonnal, és kiderül, hogy bizony az elérhető és megfizethető számítástechnika alaposan átszabta az ipar e szegmensének képét. És akkor még nem beszéltünk a szintén 1993-ban alakult új-zélandi Weta Digital műhelyről, melyet Peter Jackson és Richard Taylor hozott létre, Jackson filmje, a Mennyei teremtmények speciális effektjei elkészítéséhez (hogy pontosak legyünk: a Weta Workshop 1986-ban jött létre, a Weta Digital ennek digitális divíziója) - az övék lett a 2001-2003 közötti három év és három Oscar. Így eshetett meg, hogy az ILM utoljára 1994-ben nyert Oscart (Forrest Gump), és bizony a két legutolsó SW-cím már díj nélkül maradt.

A jövő - fény vagy árnyék?

A jövő kérdése nyitott. Előttünk az Episode III, a hozzá kapcsolódó játék, és még pár bejelentett, vagy tervezés alatt álló cím. Amilyen magabiztosan lépkedhetett a billegő pallókon jó húsz-harminc éve George Lucas, annyira kell most egyensúlyoznia. Felzárkóztak a vetélytársak, kiéleződött a harc, a döntések óriási felelősséggel járnak. Mint veterán film- és játékrajongó, már csak emlékeim okán is szorítok a cégnek - jó lenne, ha a picit megtépázott renomét sikerülnek teljesen és véglegesen helyreállítani, és a híres emblémafigura, az 1991-ben bemutatkozott „Gold Guy" (aranyfickó) ismét régi fényében ragyogna. Nehéz feladat, de talán - és reméljük - nem lehetetlen.

}{redenc

(köszönöm Immortal segítségét!)

PC.GAMES NAP

KÖVETKEZŐ TALÁLKOZÓ: 2005 MARCIUS 26. 13H

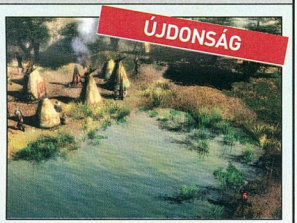
Lezajlott a második PC.Games író-olvasó találkozó, amely még több meglepetéssel, és mókás pillanattal szolgált, mint az előző. Pedig azt gondoltuk, nehéz lesz felülmúlni az első rendezvény hangulatát, de úgy tűnik, nem kell Galaxy táncot járni ahhoz, hogy jól érezzük magunkat. Természetesen az őrületes Wizard of War csata nem maradhatott el, egy óvatlan pillanatban Chilly egyedül vágott neki a játéknak, hogy aztán Uniq nagy bánatára bődületes rekordot állítson fel. Sajnos annyira belefeledkezett mindenki a bemelegítésbe, majd a sorozatos rekord döntögetésbe, hogy a meghirdetett csapat verseny végül elmaradt, de nem baj, következő alkalommal ez lesz az első fontos napirendi pont...

A legtöbben természetesen a megjelenés előtt álló Star Wars: Republic Commando-ra voltak kíváncsiak, elképesztő multiplayer harc alakult ki pillanatok alatt.
A Counter Strike-on edződött nemzedék rögtön előnyben érezhette magát, ennek végül meg is lett az eredménye.
A PS2 körül-- ha éppen nem a San Andreas-t tolta valaki - egészen komoly játéktermi hangulat alakult ki a Crisis Zone-nak, és a Namco játékhoz kiadott pisztolyának köszönhetően. A nap csúcspontja most is a vetítés volt, a találkozóra ellátogató szerencsések egy eddig sosem látott Armies of Exigo film összeállítást tekinthettek meg a Digic Picturesnek, a filmeket készítő csapatnak és a mozi digitális vetítőjének köszönhetően.
A vetítés után mindenki újult erővel vetette be magát a küzdelmekbe, és közben egyre több ötlet merült fel, hogyan lehetne a következő találkozót még ütősebbé alakítani. Nem lesz könnyű, de talán sikerül megbirkózni a feladattal...

AGE OF EMPIRES III

INFO ENSEMBLE STUDIOS | MICROSOFT | WWW.ENSEMBLESTUDIOS.COM | 2005 2. FELE

ÚJDONSÁG



Bárki, aki történelmi RTS kiadását tervezte ez évben, jobban jár, ha elnapolja projektjét, mert nehezen tudom elképzelni, hogy az új AoE rész bárkit is állva hagyna a porondon...
Az Ensemble új, több éve stikában készülő címe ott folytatja, ahol az AoK abbahagyta, azaz ezúttal a Felfedezések Korát, az 1500-1850 közötti időszakot élhetjük át nyolc népet, köztük a briteket, franciákat és spanyolokat, no meg az őslakos indiánokat terelgetve. Vadiúj, elképesztő minőségű, teljesen 3D-s motort szerkesztettek az urak, megtámogatva a Havok erejével, úgyhogy ágyúgolyótól lyukad a préri és repül a dakota, lovastól. A szólómód karakterközpontú kampányt ígér, és olyan új játékelemek kerültek beépítésre, melyek valóban újraírhatják az RTS-ek szabálykönyvét. A címre még visszatérünk, hiszen az év stratégiai játéka van készülőben...

THE REGIMENT

INFO KUJU | KONAMI | UK.KONAMI-EUROPE.COM/GAME.DO?IDGAME=65 | 2005

Örülhetnek a csapatalapú taktikai címek szerelmesei, mert a Kuju londoni stúdiója egy elég ütősnek tűnő címet hegeszt. A brit speciális kommandó, a S.A.S. kiképzőinek és tagjainak közreműködésével készülő FPS-ben négyfős csapatot terelgetve játszhatjuk le a híres '80-as iráni nagykövetség túszmentését, és más valós vagy kitalált terroristaelhárító akciókat. A S.A.S. hírhedt kiképzőpályáját is kipróbálhatjuk, sőt ezt a multiba is beépítik, a csapatok itt szokhatnak össze az éles bevetés előtt. A valós parancsosztogatáshoz persze VoIP is rendelkezésre áll, a grafikát pedig az Unreal2 motor támogatja a Karmával karöltve - az eddig megjelent képek állletevősek.

ELSŐ KÉPEK

Orson Scott Card nevét a sci-fi/fantasy kedvelőknek nem kell bemutatni, elég talán csak Teremtő Alvin történeteire utalnom, melyek szinte már klasszikusnak számítanak a műfajban. A trilógiának tervezett Advent Rising sztoriját is ő jegyzi, ez, és a GlyphX fanatizmusa egy olyan játékban fog kicsúcsosodni, amely szerintem egészen egyedülálló lesz, az Unreal2 motor és a Karma erejével, csodás zenével. A külső nézetes, ám bármikor belsőre kapcsolható sci-fi akciócímben egy szuperképességekkel megáldott humán erőt kell terelgetnünk, gyalog és mindenféle légi-földi harcjárművekkel. A fejlesztők szerint a jelentős arzenál, a tízféle különleges képesség és a rengeteg speciális mozgás segítségével mindenki megkomponálhatja saját halálszimfóniáját, és az eddig látottak alapján egyáltalán nem túloztak...

INFO GLYPHX | MAJESCO GAMES | WWW.ADVENTTRILOGY.COM | 2005 MÁJUS

ADVENT RISING

VÁRÓTEREM

Lassan teljes oldalt kell nyitnunk a halasztásoknak - lehet, hogy a kiadók kezdik belátni, minőségi lés így eladhatóbb) játékok fejlesztéséhez nem elég fél-egy év? A THQ mindenesetre első a sorban, hiszen ismét elhalasztották a **S.T.A.L.K.E.R.** kiadását, amely így lassan felveheti a „Forever" alcímet is. Az ukrán fejlesztők csak annyit fűztek a hírhez: köszönik kiadójuknak, hogy még több időt adott nekik a játék tökéletesítésére, és amolyan Blizzardosan hozzátették: „csak akkor adjuk ki a kezünkből, ha az megfelel az általunk és a rajongók által támasztott magas követelményeknek". Új dátum nincs, de talán karácsony körül...

A **Battlefield 2** torkolattüzei is később, március helyett április-május-június környékén villanhatnak fel legelébb. Az EA a döntést nem indokolta, ám mivel ez a dátum az új pénzügyi év első negyedének kezdete, rút financiális okokat sejtek a döntés mögött.

A sokunk által várt, a Wizardry-széria írója, D.W. Bradley fémjelezte RPG / akció, a **Dungeon Lords** februárban esedékes pultra kerülése helyett csak egy hírnök érkezett tihegve a DreamCatcher vártornyából: majd április 20-án.

Tavaly júliusban csúsztatta át 2005 februárjára a Cenega a Tannhauser Gate által fejlesztett, erősen Molyneux Xboxos Fable-jére hajazó RPG / kaland / akció öszvérének piacra terelését. A **The Roots** névre hallgató jószág helyett azonban csak annyit találtunk a kiadó honlapján, hogy az áruba bocsátás dátuma 2005. II. negyedév.

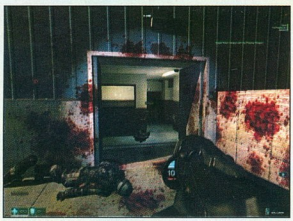
Úgy tűnik, Uniq látogatása mély nyomokat hagyott a Buka csapatánál (lehet, hogy kedvenc szerkesztőm jobban bírja a vodkát, mint a bennszülöttek?), mert gyakorlatilag a teljes listájukat átütemezték, sőt a hivatalos angol nyelvű weboldaluk is elérhetetlen. Minden további kommentár helyett - **Battle Mages: Sign Of Darkness** 2005 II. negyedév; **Moscow Rush**, **Pacific Storm**, **Pathologic** 2005 III. negyedév; **The Stalin Subway** 2005. IV. negyedév. Ejnye és nocsak.

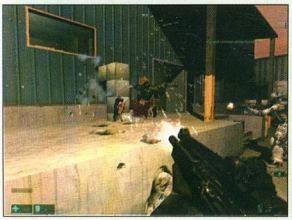
F.E.A.R.

NAGYON VÁRJUK

INFO MONOLITH | VIVENDI | MÉG NINCS | 2005. JÚLIUS

Egyre közelednek a félelem percei. A Monolith kőkemény, sikerre ítélt címének szólómódjáról már írtunk, most azonban részletek derültek ki a többjátékos üzemmódról is. Egyelőre hat mókát jelentettek be: a DM, TDM, Eliminate (LSM-féle) és Team Eliminate mellett a két nagy dobás a Slow-Motion DM és TDM lehet. Itt egy, az időt, és vele a pályán mindenkit lelassító cuccot kell megkaparintani (picit CTF-jelleggel), ez egyfajta aksi, ha feltöltődött, elsütheted, ami az egész játékmenetet alaposan felforgatja. A játék brutalitása a másik plusz a multiban, hiszen csapatmódban haverod leszakadó karja-feje, rád fröccsenő vére alaposan felpaprikázhatja a hangulatot. (Félek azonban, hogy ehhez az ESRB-nek is lesz hozzáfűzni valója...)





COMMANDOS STRIKE FORCE

INFO PYRO | EIDOS | WWW. COMMANDOSSTRIKEFORCE .COM | 2005

Egyelőre még nincs dátuma a megtépázott spanyol stúdió FPS-be átforgatott, 4. kommandós hadteste által életre keltett... én meg nem tudok kijönni ebből a mondatból. A fő érdekesség számomra a hivatalos weboldal, mely ragaszkodik a regisztráláshoz, úgyhogy viszlát. Az alap nem változott: zöldsapkás + kém + mesterlövész együtt vállvetve, II. vh., Pyro-féle megbízhatóan kellemes grafika (RenderWare motor, ez jó), szólómód + 1-16 fős on-line móka, összkonzolos kivitel (ez viszont picit ijesztő). Mind a fejlesztőkre, mind a kiadóra igen ráfér a siker (sőt, a bukás maga lenne a vég), úgyhogy hajrá fiúk-lányok.

APRÓ NEWS

Botrányszag a levegőben! Az **EA** a tavalyi év végén 19.77%-os részesedést vásárolt az **Ubisoft**ban, február 10-én pedig kifejezte szándékát további részvénypakettek vásárlására. A francia cég alapítója, a Guillemot testvérpár jelenleg 22.8%-os, míg az EA 20.88%-os szavazati aránnyal bír, így nem kell sok, hogy az amerikaiak átvegyék a döntési jogot. Az EA nyilatkozatban jelentette ki, hogy lépésében semmi ellenséges szándék nincs, az Ubi kifejezte, hogy önálló szeretne maradni, míg a francia kormány képviselője bejelentette, segítenek hazájuk legnagyobb játékcégének a „függetlenségi harcban". Hogy ebből mi lesz...

A Blizzard főnöksége egy interjúban a konzolos **Starcraft: Ghost** kapcsán megerősítette, hogy fő fejlesztési platformnak még mindig a PC-t tekintik: „Azt hiszem, itt vagyunk a legtapasztaltabbak, és itt ismerik a legtöbben a Blizzard nevét. Úgy véljük, még sokan minden van, amit a PC-játékosoknak adhatunk." Csókolom az urakat!

A Sony új kiadói „melléküzemet" indít **Station Publishing** néven, mely külső bedolgozók által készített játékokat fog piacra dobni, PC-re és konzolokra egyaránt. Az első, e címkét viselő két játék az **Asheron's Call: Throne of Destiny** és **Asheron's Call 2: Legions** lesz.

Ellentámadás! Miután az EA elég arctalan módon bezsebelte az **NFL** komplett jogait, a Take2 visszavágott, és azonnal megszerezték az **MBL** (Major League Baseball) teljes licencét. Ezzel a Sony járt a legrosszabbul, mivel eddig ők használtak MBL-licencet...

A Take2 a magas bevételeit nemcsak baseballba ölte, hanem létrehozott egy új kiadó címkét is, **2K Games** néven, és rögtön döbbenetes címekkel tömte meg: övék a komplett Civilization licenc, így náluk jelenik meg új, sorrendben 4. Civ is; e név alatt kerül a polcokra az új, szintén 4. Elder Scroll, valamint a Call of Ctulhu is, sőt: megvették a Conflict: Global Terror, a soros Carmageddon-cím, és a Reservoir Dogs (Tarantino - Kutyaszorítóban) alapján készülő akciójáték észak-amerikai kiadási jogait is. Idei tőzsdetippünk: Take2 részvények, nagy tételben!

Hip-hop **MMORPG** készül! Elkövetője a 404 Gaming csapat, akinek soraiban DJ Hurrican is ott figyel. A játék klaszszikus városi sztorit mesél el, azaz valamiféle GTA: San Andreas-szerű cím lesz. A leszerződött zenészek között van Notorius B.I.G., D.M.C. és Jam Master Jay (Run-D.M.C.), Ad Rock (Beastie Boys), valamint Chuck D és Flava Flav (Public Enemy) is. Hm...

A Black Bean kiadó leszerződött az Alfa Romeo gyárral egy, a híres olasz márkán alapuló autóverseny-játék elkészítéséről. A kivitelező a Screamer és Superbike franchise kódolója, a Milestone lesz. A játék **S.C.A.R. - Squadra Corse Alfa Romeo** címmel idén ősz körül várható.

A dán Deadline csapat egy külső nézetes akciójáték, az **Overdose** kódolásába kezdett. A cím AAA, azaz „csúcskategóriás" minősítésben kiadót is talált az SCi személyében, akik a projekt eredetiségét és innovatív játékmechanizmusát emelték ki. A dánok honlapján egyelőre csak seregnyi álláshirdetést találni, de állítólag a játék már ez évben piacra kerül.

A Vivendi fülig érő szájjal jelentette be, hogy két hónap alatt több mint 1.7 millió példányban sikerült eladniuk a **Half-Life 2**-ből. Úgy tűnik, botrányok ide vagy oda, Pajszeros Freeman újabb kalandjai felülmúlják a kiadó legmerészebb álmait is. Tegyük hozzá: jól jön nekik.

Trip Hawkins, az EA alapítója, a játékvilág egyik legsikeresebb vállalkozója bekerült az AIAS (Academy Of Interactive Arts & Sciences) elit csapatába, a Híresség Csarnokába, Molyneux, Will Wright, John Carmack és Sid Meier mellé. Ott a helye.

Kiosztották a 8. AIAS díjait. Tarolt a **Half-Life 2**: 9 címet sikerült begyűjtenie, közte a legjobb FPS, és az év játéka, valamint a legjobb grafika, hang, animáció és játékmechanizmus díjat, sőt a legjobb férfi karakterformálásért Robert Guillaume (Dr Eli Vance) is elismerésben részesült. Több címben győzött még a Halo2 és a GTA: San Andreas is.

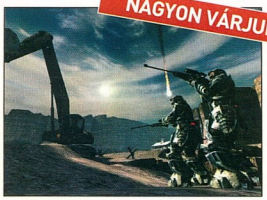
Az **EA** előállt legfrissebb terveivel. A James-Bond címről a filmes rovatban olvashattok; lesz két Sims2 kiegészítő (az egyik nyilván az University), egy új Command & Conquer RTS, és a focicímek hegesztője, a Tiburon csapatától egy nem futball-játék.

Az Atari merész lépésre szánta el magát: harcba szállt az EA/Maxis párossal, és a Sim City ellenébe saját városépítő franchise alapjait rakja le. A valós városmodelleken alapuló cím első darabjának címe **Tycoon City: New York** lesz, melyben mindenki elkészítheti a „Nagy Almá" egyéni verzióját.

Az Ubisoft bejelentette: platform-függővé teszi a Rainbow Six sorozatot. Az első „áldozat" az **RS: Lockdown** lesz. Ne ijedjen meg senki: ez nekünk jó hír! Mindez azt jelenti, hogy a PC-s verzió nem kerül piacra az Xbox/PS2 változattal, azaz a Red Storm nem egy portolást, hanem egy teljesen eltérő, direkt PC-re fejlesztett címet készít.

A NovaLogic feltámasztja az egykor kultikus, eredeti Delta Force címet! A '98-as, „katonailag hű" FPS **Delta Force: Reloaded** címmel, vadiúj grafikus motorral és 25 plusz co-op pályával nyer új életet, középkategóriás áron.

NAGYON VÁRJUK



Előző számunkban már beszámoltunk erről a címről, most előkerült pár új kép és infó. Legutóbb elkerülte a figyelmemet azon apró betűs kitétel, miszerint a fejlesztőstúdió előző játéka az Iron Storm volt (csak akkor még 4x Studiosnak hívták magukat). A játékban a lényeg ugye a fogadás és a pénznyerés, ennek módját a nehézségi szint is befolyásolja, de észnél kell lenni, mert még a mentések is pénzbe kerülnek (hoppá). Bár a szólómódban erős sztorivonal van (Európa, Alaszka, Kuba és USA helyszínekkel és 40 bajnokkal), a nagy móka a multi lesz: a B.O.S. mód a CTF és a DM ötvözete: csapatoddal el kell foglalnod jegyautomatákat, itt vehetsz fogadószelvényt, mellyel beléphetsz az arénába pofozkodni. Egyre izgalmasabb...

INFO KYLOTONN | DIGITAL JESTERS | WWW.BETONSOLDIERS.COM | 2005 MÁJUS

BET ON SOLDIER

EAST FRONT

INFO BURUT | MÉG NINCS | MÉG NINCS | 2005

Ha a SzabFer most a homlokát ráncolja, jól teszi. Bár a Burut névválasztása jó egy II. véhás, keleti fronton játszódó FPS-hez, talán elkerülte figyelmüket, hogy a TalonSoft '98-ban kiadott már egy hatszög-TBS-t e névvel - illő lenne lecserélni. A sztori kissé vodkamámoros: Tibetben járva a nácik megtalálják a hullaélesztés receptjét; az újjászületett koma, Karl Stolz ubersoldát, a németek vele megnyerik a háborút, ám jönnek az ellenállók, és főzombink átáll hozzájuk. Az orosz fiúk bepakoltak egy tucat autentikus fegyvert, még több überszoldátot, mindezt a Kreed erőművének új verziójával, „különleges időhatásokkal és Liv Kristine érzelem-motorral", utóbbi kettőt senki nem érti, de jól hangzik. Állítólag multi is lesz, ez szintén jól hangzik.

EL MATADOR

INFO PLASTIC REALITY | CENEGA | WWW.ELMATADOR.NET | 2005 OKTÓBER

Tavaly nyáron írtunk beharangozót erről a játékról, melyben egy DEA-ügynökkel kell szétcsapnunk Dél-Amerika drogbárói és azok hadserege között. A külső nézetes (ám belsőre is kapcsolható) játék picit a Splinter Cellre hajaz, még több akcióval, azaz egészséges lopakodás/ölés egyensúllyal, utóbbiban nemcsak a szép számú arzenált, hanem hősünk erős öklét is bevethetjük. Egy-egy etapra felbérelhetünk zsoldosokat is, segítségül. 15 helyszín vár ránk, dzsungel, nagyvárosok, magánvillák, ipari létesítmények. A saját motor és a szintén házi fizikai alrendszer az eddig láttottak alapján erősen meglepetésszagú, ugyanis mind a képek, mind a videók igencsak ütősre sikeredtek.

KÉMJELENTÉS

Az egyik on-line magazin jelentése szerint az Unreal / UT fejlesztőcsapata, a Digital Extremes egy vadonatúj, külső nézetes, lopakodós akciójátékot fejleszt **Dark Sector** néven, mely a sötét, cyberpunk jövőben játszódik, az űrben, valahol a naprendszer szélén. Egy high-tech, természetfeletti erőkkel megáldott titkos ügynököt kell terelgetnünk, aki fizikai képességeivel és cyber-implantátumokkal felvértezve képes az idő, a környezet és a komputerek manipulálására. Mindez azért nekem igen gyanúsan a Deus Exre hajaz, persze ettől még nem esünk kétségbe, sőt. A játék erősen anime-jellegű lesz, a grafika pedig a következő generációs technológiára épül, ami nekem halványan az Unreal3 motort sejdíti fel, de mivel az első játszható prototípus állítólag már kész van, és egy idei karácsonyi megjelenés is lebegtetve van, ebben egyáltalán nem vagyok biztos. Állítólag elképesztően néz ki a kicsike, és nagyon durranás szaga (na nem olyan) van a projektnek - meglátjuk, mi lesz belőle.

A megtépázott Blizzard weboldalán szerény felhívás bukkant fel: vezető játéktervezőt keresnek, aki a Diablo és Diablo II tervezőcsapatát irányítaná - előnyt jelent, ha az illető korábban RPG címen dolgozott. Mellé felvennének még 3D-s karaktertervezőt, környezetkódolót, riport- és interfészhegesztőt és hangmérnököt is. Természetesen erre a hírre az egész Internet lázas kombinálásba fogott, **„Diablo III"** kiabálásokkal, de ennek persze semmi (hivatalos) alapja. Ám a hír akkor is hír..

Az RA Images egy új, eredetileg komputergrafikára és CGI-készítésre alakult stúdió, kik úgy döntöttek, tudásukat kalandjátékban kamatoztatják. Nem meglepő hát, hogy a valós 3D-ben elkészített Daemonica szemre igencsak tetszetős. A sztori a középkori Angliában játszódik, főhősünk egy nyomozó, kinek különleges képessége, hogy tud beszélgetni a halottakkal (ja, így könnyű...), sőt gyógynövényeket gyűjtve hulla-feltámasztó létyót is tud kotyvasztani. Egy kislány gyilkosa után kell nyomozni, kihallgatni élőket-holtakat, néha összecsapni velük - jó kis cím lesz ez!

INFO | RA IMAGES | MÉG NINCS | MÉG NINCS | 2005 I. NEGYEDÉV

DAEMONICA

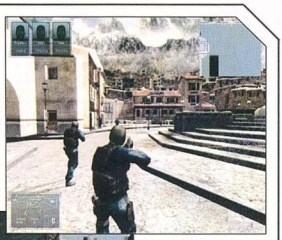
BARROW HILL

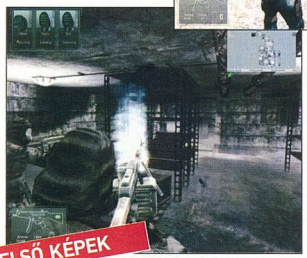
INFO | SHADOW TOR STUDIOS | MÉG NINCS | WWW.BARROW-HILL.CO.UK | 2005

Délnyugat-Angliában, Cornwall közelében zajlik egy Stonehenge-hez hasonló kőkör, Barrow Hill feltárása. A régészcsoport vezetője, Morse professzor egy 2002-ben alakult interaktív fejlesztőstúdiót kért meg, hogy az ásatások eredménye alapján 3D-ben rekonstruálja az épít-

ményt. A stúdió olyan izgalmasnak találta a témát, hogy rögtön kis divíziót alakítottak, mely egy misztikus kalandcímet kanyarított a romok köré - régészként a mában és a múltban kutatva rá kell jönnöd, kit temettek a domb alá, miért akarják a feltárást oly sokan megakadályozni, és kik osonnak éjjelente az erdő fái között...

Crazy Foots egy új holland stúdió, akik a Serious Engine (a Serious Sam motorja) mellett tették le voksukat. A csapat e címéről még nem sokat lehet tudni, ám a kiadott képek alapján egy külső nézetes csapatalapú kommandós akció lesz, ahol





ELSŐ KÉPEK

három embert terelgetve „rendfenntarthatsz", különféle európai helyszíneken, változatos időjárási körülmények között, külső és belső helyszíneken egyaránt. A képek „elég jók", ám mivel a független stúdió játékait alsó/közepes árkategóriába szánja, annak tökéletesen megfelelő lesz.

INFO | CRAZY FOOTS | MÉG NINCS | MÉG NINCS | 2005 ELEJE

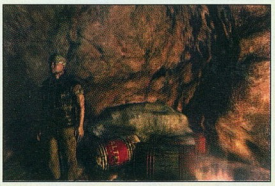
EURO COPS

RETRIBUTION

ELSŐ KÉPEK

INFO | U-235 STUDIOS | MÉG NINCS | MÉG NINCS | 2005

Ez kész! Az ausztrál fejlesztőcsapat első játéka egy nyílt végű FPS/TPS lesz (a két nézet között szabadon válthatunk), melyben bosszúszomjas főhősünk a karibi térségben dühöng, embereket bérelve, autókat, csónakokat lopva, szülei gyilkosa után nyomozva, ráadásul mindehhez komplett többjátékos üzemmód társul. A fő döbbenet oka egy másik újonc, az Artifical Studios következő generációs motorja, a Reality Engine - a kiadott képekről nehezen hittem el, hogy nem festett, előre renderelt háttérről van szó. Mivel novemberre ígérnek „kiadóérett" verziót, a marketing-dumától megkíméllek benneteket, mindenképp visszatérünk a címre, mert ha csak a fele igaz mindennek, hatalmas durranás elé nézünk...



:• OLVASÓI VÉLEMÉNYEK - KEDVENCEK

Ebben a hónapban a kedvenc játék stílusokról, játékokról faggatuk weblapunk keménymagját.

Schüll:
Természetesen az FPS és a TPS!

Jelenlegi nagy kedvencem a *The Chronicles of Riddick - Escape From Butcher Bay*, de a Half Life 2 őrületem is kitart még. (ha viszont a mindenkori TOPlistát nézzük, akkor: Max Payne bácsi, a régi MoH sorozat, és a Call of Duty a király!)

kecskefülvakaró:
Kedvenceim az autós szimulátorok, a stratégiák egy-két kivétellel, meg ami jó nekem.
Az új játékoknál maradva az NFSU2-t nyomom néha-néha, de mindent egybevetve HoMM3 megy még mindig orrvérzésig, na jó addig azért nem.

mcsabee as Ütőbika
Nos... A fő kedvenc a Desperados. Aztán a Max Payne 2. És a legkedvencebb kategória: manager játékok. Football Manager 2005 forever. Ja és még fő jóság a Pro Evolution Soccer 4.

Edda:
SC 4ever. Jeeeeeeeee! Nincs jobb nála. Ezt tolom most megint. Neten a király. (Csak 99%-ban játék közben kivág, mint a tak... na mind1. marad egy 1% reménysugaracska.)

A jó öreg Mohaa páratlan hangulata. Én az öreg játékokra bukom. NFSU1, ID1 /a kettőre is készülődöm/, BG1. A jó öreg Diablo sorozat. Azok a nem túl régi szép idők. Emlékszem haverokkal azon versenyeztünk és fogadásokat kötöttünk, hogy melyikünk játssza végig előbb. Általában mindig a célegyenesben buktam el.

NAGYON VÁRJUK

SUDEKI

INFO CLIMAX ACTION | ZOO DIGITAL GROUP | NINCS NEKI | 2005 MÁRCIUS 25.

Nagyon megörültem, hogy ez a tavaly augusztusban Xboxon szép sikert aratott játék végre megjelenik PC-re is. A Sudeki egy átlagos, tradicionális RPG, saját univerzummal. Négy, különféle háttérrel és képességgel rendelkező hőst kell terelgetnünk egyedül vagy csapatban, és kiadós csatákban feltápolnunk őket rettentőre, a végső nagy boss-harcra (a különféle puzzlék általában hőseink egy-egy jártasságára épülnek, így hol egyiket, hol másikat kell elővenni). A játék világa rendkívül színes, látványos, epikus történettel, legnagyobb erőssége pedig a csatarendszer - valós idejű élvezetes csépelés, sok kombóval, mágiával megfűszerezve, a karakterfejlődés pedig szokatlanul humoros és könnyed. Nem egy nagy durranás, de kellemesen telik vele az idő, és néha ez is kell. Én szeretettel várom!

Az orosz srácok érdekes és szokatlan tervezésű, tájformálós RTS-e elég jó fogadtatásban részesült, így természetesen készül a kiegészítés. 28 új világgal (25 szóló és 3 multi) bővült a pszichoszféra, és a technológiai fa is egy új ágat növesztett (új labor, ágyú, egy földi és két légi egység), ami kicsit megváltoztatja a megszokott stratégiákat. A sztori az Exodus szakadása után, ám még a három oldal végső összecsapása előtt játszódik, és bemutatkozik egy új, misztikus idegen faj is - a különféle keveréksek hatalmas kataklizmába torkollnak. Az aláfestő zene is teljesen új lesz, szerzője egy ismert, ám titkolt szentpétervári muzsikus. Mindez jól hangzik, főleg annak, akinek az alapjáték is bejött.

INFO K-D LAB | 1C COMPANY | MÉG NINCS | 2005

PERIMETER: EMPEROR'S TESTAMENT

SEVEN KINGDOMS CONQUESTS

INFO INFINITE INTERACTIVE | ENLIGHT | MÉG NINCS | 2005. SZEPTEMBER 27.

A Kapitalizmus atyja, Trevor Chan 1998-ban alaposan meglepte a világot egyedi játékával, mely leginkább a Civilization és a Warcraft keresztezésének hatott - a fiatal játékmestert egyenesen Sid Meierhez kezdték hasonlítani, főleg, miután egy évre rá a folytatás is nagy sikert aratott. Nos, jó pár év után készül a 3. epizód, melynek időszaka az ókori Egyiptomtól a távoli jövőig terjed. A nyersanyaggyűjtés automatikus lesz, így koncentrálhatunk az ütközetekre, amelyben a 7 emberi civilizációt hősök és magasabb entitások, míg a szintén 7 démonfajt természeti erők segítik. A győzelem záloga a mágia és a technológia együttes alkalmazásába rejlik, a szólómód után teljes skirmishben gyakorolhatunk, majd jöhet a nyolcrésztvevős on-line csata. Érdemes rá odafigyelni!

AZ ELSŐ KÉP

THE GREAT ART RACE

INFO ASCARON | ASCARON | MÉG NINCS | 2005

Az ismert német csapat igen érdekes ötlettel állt elő. A '20-as években egy család azt a feladatot kapja, hogy szerezze vissza a halott nagybácsi ellopott festménygyűjteményét - a teljes örökség azé lesz, aki a verseny végén a legmagasabb értékű darabok birtokában van. A képek jó részét aukciókon szerezhetjük meg, ehhez pénzt viszont a gyarmatokon, ültetvények menedzselésével szerezhetünk. Érdekesség, hogy „Hot Seat" módban odahaza négy családtagunkkal versenyezhetünk, ami kellemes házi perpatvarokat ígér. Az ismeretterjesztést 23, történelmi eseményt, és 36 ismert, részletesen bemutatott festmény szolgálja.

Mivel keveset tudunk még e játékról, és egy ilyen címben az adatok (is) fontosak, ismét megszegem „számokat nem" elveimet: az egykori Kalisto tagjaiból alakult csapat terepversenyét az alábbi adatokkal jelentette be: 10 ezer km2-nyi terület (folyók, hegyek, erdők, sivatag), 40 pálya, mindegyiken 20 ezer km-nyi út, ösvény, sztráda, 30, versenyhez állítható 4WD gép (pickup, teherautó, SUV), jó pár játékmód (Raid, Freerun, Stunt, Catch the Flag, Keep the Flag, Baja).

A többi marketing szövegtől megkímélem az Olvasót, a képek egyelőre jó közepesnek értékelhetőek, bár nem véglegesek. Adjunk neki esélyt, a végén úgyis kiderül, mi valósul meg a tervekből.

INFO ASOBO STUDIO | MÉG NINCS | WWW.ASOBOSTUDIO.COM | 2005

GRAND RAID OFFROAD

A külső és belső nézetből egyaránt játszható, kissé karikírozott grafikájú játékban egy profi bunyóst alakítunk, aki különféle helyszíneken méri össze tudását a világ legjobbjaival. Egy teljesen új metódust alkalmazva az egérmozgást forgathatjuk át gyilkos csapásokká; a harc mellett komplett menedzser-rendszer is bekerült a csomagba, edzőket vehetünk fel, új képességeket tanulhatunk. A megkeresett pénzt csajokra, házakra, autókra költhetjük, sőt elrepülhetünk kaszinókba is, ahol négy, teljesen szimulált szerencsejáték (póker, black jack, félkarú, rulett) vár ránk. A zenéhez népszerű csapatokat, köztük a Ship of Fools hip-hop bandát szerződtették le. Ütős címnek tűnik!

INFO ROUNDHOUSE | IRIDION | WWW.HEAVYWEIGHTTHUNDER.COM | 2005 MÁRCIUS

HEAVYWEIGHT THUNDER

MASHED: FULLY LOADED

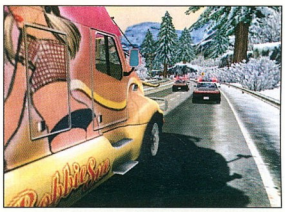
INFO SUPERSONIC | EMPIRE INTERACTIVE | WWW.GETMASHED.NET/ | 2005. 2. FELE

Elég jó kritikákat kapott a tavaly júniusban megjelent felülnézetes, a „fair play" fogalmát nélkülöző, elég addiktív autóverseny, úgyhogy a kiadó rábólintott a folytatásra. A kiegészítőt feltelepítve 15 új pálya és ugyanennyi friss gép áll rendelkezésünkre, 3 új versenysorozattal: jeges, turbó, éjszakai. Képességeinket 6 tréningmódban és 60 szóló küldetésben spécizhetjük fel, aztán jöhet a 4 fős multi, csapatban vagy egyedül, mindenki ellen. A sajtóanyag meglehetősen zavaros, a többi része a szokásos marketingszöveg: új speciális effektek és kamerarendszer, felturbózott grafika és power-up felvételi metódus. Xboxra már márciusban kijön a cucc, a PC-s leképezésre szokás szerint várnunk kell.

AZ ELSŐ KÉP

ELSŐ KÉPEK

Közepes sikert aratott 2003 tavaszán az angol csapat kamionos-fuvarozós-őrjöngős címe, de mivel mára elkelt belőle egymillió példány, a kiadó megbízta őket a folytatás elkészítésével. A nem teljesen normális Jackson-család tehát visszatér, hogy ismét átvegye az uralmat az USA útjain. A játék újdonságai között a készítők megemlítették kamionunk törését, és azt a lehetőséget, hogy más autókat is vezethetünk. Sajnos egyelőre csak PS2 és XBOX a bejelentett platform, és lévén az előző játék egyik legnagyobb hibája a gagyi portolás volt, nagyon remélem, hogy az új rész legnagyobb növuma az lesz, hogy a konzolos előélet nyomaiban sem bukkan fel. Álmodj, királylány...



INFO EUTECHNYX | EMPIRE INTERACTIVE | MÉG NINCS | 2005

BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER!

NÉVVÁLTOZÁS

Hátrébb, „Film-játék, játék-filmi rovatunkban olvashattok a Sproing Interactive ötletéről, miszerint a Torque (magyarul: Vas) címet viselő motoros akciófilmből játékot hegesztenek. Nos, miután a film ritka nagyot bukott, a kiadó JoWooD jó érzékkel gyorsan **Jacked** névre keresztelte át az újszülöttet, nehogy játékukat azonosítsák ezzel a celluloidpazarlással - és remélik, hogy a The New York Times kritikusának igaza lesz, aki a bemutató után azt írta: „a filmnél még a belőle készülő videojáték is biztosan realisztikusabb lesz"...

Az eddig csak Rainbow Six 4 munkacímen futó új antiterrorista játék is elnyerte végleges címét, így a rajongók mostantól a hivatalos **Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown** nevet kell, hogy felírják bevásárló-listájukra.

Egyre kétségbeesettebben figyeltük a Fahrenheitről érkező híreket, hiszen a Quantic Dream ígéretes menekülős-ülődzős kalandjátéka hajrájában a fejlesztők szűkszavúan bejelentették, hogy a Vivendit nem tekintik kiadójuknak többé. Nos, hála az égnek az Atari felkarolta a projektet, ám hogy minden korábbi negatív ízt lemosson róla, gyorsan átkeresztelte **Indigo Prophecy** névre. Mivel az eredeti névről vagy Bradbury, vagy Michael Moore neve ugrik be az embernek, talán jobb is lesz így.

HA FANSITE-OT INDÍTANÁL: WWW.PC.GAMES.HU

WORMS 4: MAYHEM

ÚJDONSÁG

Hamarosan ismét elszabadul az igazi pokol, amire csak a gülüszemű kukacok képesek! Hőseinket teljesen testre (hmm) szabhatjuk, sőt a játéksorozatban először a szeniális

Fegyvergyár segítségével saját gyilokszerszámainkat is feltalálhatjuk, legyen szó záporként hulló döbbent tehenekről, robbanó vécécsészéről vagy mérgező nyilakról. Az öt nagy zónában (Jurassic, Camelot, Arabian, Construction, Wild West) elterülő 25 szólópályán nemcsak cséplni kell, hanem

tárgyakat keresni vagy épp a teljes térképet leradírozni. Ez a negyedszáz terep a többjátékos módban is

játszható lesz, 20 további, multira kihegyezett társával együtt. A látványt és az élményt új 3D-s kamera- és animációs rendszer szolgálja; én ugyan nem voltam elájulva az összhatástól, de nem akarok kukacoskodni...

INFO TEAM 17 | CODEMASTERS | WWW.WORMSMAYHEM.COM | 2005. II. NEGYEDÉV

TRASH

Ebben a poszt-apokaliptikus, 3D-s RTS-ben a nagy világégést túlélő három faj, az emberek, a mutánsok és az intelligens robotok küzdenek egymással az elsődleges erőforrásért: a szemétért (melyből ötfajta típus is van). A játék on-line multira lesz kihegyezve, a mechanizmus a csapatmunkát támogatja. Van pár érdekes ötlet - a nyersanyag például csővezetékeken jut el épületeinkhez, így ezeket kell előbb kiépíteni, és a fejlesztések sem visszahatóak, azaz ha egy új technológiát fejlesztesz ki, a már meglévő egységeket speciális helyeken vagy szerelőkkel kell ezzel felturbózni. A motor saját munka, az első képeket pedig nem minősítem, elvégre ezektől függetlenül akár jó is lehet majd a játék...

INFO INHUMAN GAMES | MÉG NINCS | WWW.INHUMANGAMES.COM | 2005 TAVASZA

HEROES JOURNEY

INFO SIMUTRONICS | MÉG NINCS | WWW.PLAY.NET/HJ/ | 2005

A rutinos fejlesztőcsapat (DragonRealms, CyberStrike 2) új, havidíjas MMORPG-jében az ígéretek szerint a hangsúly a szórakozáson és az akción lesz. Egy saját motorral hajtott, elég kellemesen kinéző, fantasy-alapú sztoris, küldetéses, felfedezős, gyűjtögetős, szövetkezős címről van szó, teljesen testre szabható hősökkel, és pár új, egyelőre titokban tartott mókával. Több kiszolgálón fog futni a játék eltérő szabályokkal, azaz lesznek például szerepjátszós és PvP szerverek is - több ezer játékos számára. A fejlesztők rendszeres, letölthető minifrissítéseket és nagyobb, dobozos kiegészítőket is ígérnek. Jól hangzik, de a hős próbája a verés...

AZ ELSŐ KÉP

KÉPKITALÁLÓ JÁTÉK

Találjátok ki, hogy melyik játékból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki az SevenM Kft. jóvoltából.

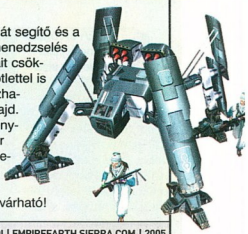
A megfejtéseket 2005. március 31-ig várjuk a 130. oldalon található játékszelvénnyel PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp. Pf.:315

NYERD MEG!

VÉGIGJÁTSZÁS RENDELÉS:
WWW.VEGIGJATSZAS.HU
(PC, PS2, XB, GC, GBA)
PRÓBÁLD KI!

EMPIRE EARTH 2

Ám ha harc, legyen harc! A Vivendi is úgy döntött, itt az idő egy új történelmi RTS-re - és döbbenetes módon nem a szülőatya Stainless Steelt bízta meg az EE folytatásával, hanem a kiegészítőt hegesztő őrült kutyákat. A játék Krisztus előtt 10 000 és után 2230 között játszódik, 15 korszakot és 14 civilizációt felölelve. A három szólókampány (Korea, Németország, Amerika) mellett igen komoly multi is vár ránk, itt jó ötlet a harci térkép, melyen megbeszélhetjük a taktikát csapattagjainkkal. A játék jobban néz ki, mint elődei, a valós időjárási hatások alaposan beleszólnak a játékba (lásd: Oroszországot megtámadni télen...), és jó pár ügyes, a stratégiát segítő és a mikromenedzselés maceráit csökkentő ötlettel is találkozhatunk majd. A versenyzők már melegítenek, nagy meccs várható!



INFO MAD DOG SOFTWARE | VIVENDI | EMPIREEARTH.SIERRA.COM | 2005

MYST V: END OF AGES

Kezét és mindenét csókolom ama főnöknek az Ubisoftnál, aki áldását adta rá, hogy a Myst-sorozat visszatérjen a gyökerekhez. Nagyon remélem, hogy ennek a csodálatos játéknak lesz akkora sikere, ami igazolja a stílus létjogosultságát. Úgy tűnik, a francia kiadót már meggyőzte, hiszen máris bejelentették a folytatást - vagyis a befejezést... vagy talán valami új kezdetét. Sokat még nem tudni a címről, de a tálalás marad (miért is nyúlnának hozzá), a sztori kérdőjelei tisztázódnak, a készítők szerint egy örökre emlékezetes végjátékban. Nagyon várjuk!

AZ ELSŐ KÉP

INFO CYAN WORLDS | UBISOFT | MYST5.UBI.COM/UK | 2005 ŐSZE

ER

INFO LEGACY INTERACTIVE | MÉG NINCS | WWW.LEGACYINTERACTIVE.COM | 2005 MÁRCIUS

A Law & Order után a hollywoodi székhelyű stúdió újabb zsíros TV-sorozat licencet kaparintott meg, így hamarosan egy általunk kreált gyakornok bőrében beléphetünk a chicagói közkórház kötelékébe, hogy az ismert szereplők (Carter, Pratt, Susan Lewis és a többiek) segítségével igazi vészhelyzetekben tegyük próbára orvosi képzettségünket, és emelkedjünk fel a ranglétrán. A hat epizódban a gyógyítás mellett a kapcsolatokat is ápolnunk kell, sőt a kórházvezetés gazdasági bajaival, és adott esetben etnikai problémákkal is szembesülhetünk - azaz kívül-belül egy Sims-féle játékra készülhetünk fel, a népszerű sorozat szellemiségével. Kíváncsian várom!

DESIGN CENTER

Mostani alkotóművészeti sarkunkban átlagosnak mondható alkotások kerültek kezünkbe, melyek azonban így is kedvesek lehetnek a játékosok számára.

1. Elsőként mindjárt itt van ez a pohár kupac, mely jól példázza, hogy a menő még manapság is a fekete, a legtöbb ilyen jellegű ajándék sötét színben pompázik. Persze azért vannak kivételek, mindjárt itt is van kontrasztnak a Fifa fém begre, igaz nagyon kicsi űrmérettel.

2. A fukarságáról híres [vagy hírhedt] Saturn üzletlánc lepett meg minket ezzel a disznómód pénztároló szerkezettel. Sajnos csak gyűjteni lehet vele, mert a kiszedés kicsit problémás, de elképzelhető, hogy egy lokális fekete lyuk működik a malacban, ez mindent megmagyarázna...

3. 2004-ben hódított Mackótestvér, ebből a remek alkalomból készült a naptár és az íróasztal, mely van egy olyan érzésünk, hogy jobban sikerült, mint a film...

4. Ez sem egy mai darab, bár kétség kívül a mai napig egyik legtöbbet játszott program, a GTA3: Vice City emlékére igazgatta össze a Take 2 ezeket a képeslapokat egy tömbbe. Mindenesetre szép darab, mindenképpen beleillik a gyűjteménybe.

5. Tulajdonképpen az ágyékkötővel és a fejkendővel mutat rokonságot ez a darab, melyet az AMD merész marketingesei készíttettek az Athlon 64 bemutatása alkalmából. Felhasználási területe igen széles, ezt gondolom nem kell ecsetelni senkinek.

6. Hatalmas mennyiségű baseball sityak szokta elárasztani a kiállításokat, persze jellemzően az európai újságírók és látogatók nem örülnek annyira ennek a tipikus amerikai ajándéknak. A nagy választékból íme 2 remek darab, az egyik a „nagysikerű" Devil Inside-ot, míg a másik a Disney féle New Groove-ot hivatott népszerűsíteni.

7. Utolsó darabunk a gyűjthető kártyajátékok tárházát szélesíti, a kis csomag lányokat tartalmaz a Street Racing Syndicate kínálatából, persze csak szigorúan papundekli formában.

Ez volt a mostani design center, következzen a mostani kérdés, melynek nyereménye az egyik EA-s bögre lesz. A válaszokat **2005. március 31**-ig várjuk a szerkesztőség címére, a szokásos nyereményszelvénnyel egyetemben.

A kérdés: Milyen részei voltak eddig a Medal of Honornak PC-n és konzolokon?

NYERD MEG!

RUGBY 2005

INFO EA SPORTS | EA | WWW.RUGBY2005.TK (NEM HIVATALOS!) | 2005. MÁRCIUS

Az EA új rögbis címe fejlesztésének első jó döntése az volt, hogy a FIFA-sorozat jól bevált motorját pakolták alá, ami igen pozitívan megdobta ezt a játékot - a valós játékosokról mintázott karakterek felismerhetőek, a mozgás, a kameramozgás, az irányítás mind a futballcímben megszokott színvonalú. Az EA szokásához híven biztosra ment, így minden licencet felvásárolt - csapatokat, játékosokat, bajnokságokat, stadionokat és nemzeti himnuszokat, így az egész világot behálózó jó pár játékmódban szinte valóságos meccseket játszhatunk le, ideértve a hangulatot is, hiszen a rögbi egyik nagy látványossága a test-test elleni összecsapás, melyek kellemes lassításokban kerülnek elénk. Úgy tűnik, ez a kemény, de gyönyörű sport is elnyeri méltó helyét, és az EA az eddigi legjobb rögbijátékot teszi fel a polcokra.

ZÁRÓRA

Az 1996 óta az iparban lévő, rutinos Wings Simulation a Panzer Elite sikere után 2001-ben csatlakozott a JoWooD-csoporthoz. Legfrissebb játékuk, a Söldner - Secret Wars szerencsétlenül egy időben jelent meg a hasonló stílusú Joint Operations: Typhoon Rising címmel, ráadásul gyakorlatilag félkészen - véleményem szerint mindez a kiadó sara, ám ahogy ilyenkor lenni szokott, a fejlesztőcsapaton csattant az ostor, és a JoWood január végén bejelentette: bezárja a stúdiót. A készülő, március 11-én megjelenő kiegészítő, a Marine Corps rendben megjelenik, ennek és az alapműnek a támogatását egy „képzett team" látja el.

Az EA a harmadik pénzügyi negyedévet igen sikeresen zárta, ám úgy döntött, konszolidációt hajt végre a cégen belül, ami konkrétan azt jelenti, hogy Los Angelesben, Irvine-ban és Las Vegas-ban található stúdiókat összevonja egyetlen nagy, Los Angeles-i székhelyű csapattá - ami gyakorlatilag egyenértékű a Westwood (Las Vegas) és az EA Pacific (Irvine) bezárásával. Warren Jenson pénzügyi vezető elmondta, hogy ez 50 munkahely megszüntetésével jár együtt. Most kommentáljam, mit jelent egy öreg játékosnak a Westwood becsukása? Nem teszem...

A Fallout fejlesztőcsapatából és az Interplay tagjaiból verbuvált Troika Games leginkább arról ismert, hogy összehoztak három kiváló játékot (Arcanum, Greyhawk: The Temple of Elemental Evil, Vampire: The Masquerade - Bloodlines), amelyek egytől egyig legendás bugokkal kerültek piacra - ráadásul a fiúk hajlandósága a patch-készítésre sem nagy (tegyük hozzá: a „Temple..." ráadásul a kiadó által szét lett tépve, ki lett herélve és agyon lett cenzúrázva). Nos, az RPG Codex website felreppentette a hírt, miszerint a stúdió térképkészítője, David Marsh, egy szakmai fórumon bejelentette: az Activison leállította a Troika pénzelését, így minden projekt le lett fagyasztva. Egyelőre nem tudni, mi igaz a hírből, de az RPG Codex fórumán Chris Avellone, az Obsidian híres fejlesztője elmondta, értesülése szerint a stúdióban jelenleg csak a négy alapító és a főprogramozó tartózkodik, azt viszont nem tudja, hol van és mit csinál a többi munkatárs - viszont még nem temeti őket, bízik a pozitív végkifejletben. Én szkeptikusabb vagyok, de ne nekem legyen igazam...

Bekövetkezett, amire számítottunk: az Eidos nyúlfarknyi hírben közölte, hogy bezárja az Ion Storm stúdiót. A Deus Ex és a Thief egykori, Austinban lévő szülőházát előbb az Invisible War atyja, Harvey Smith hagyta ott 2004 áprilisában, majd a főnök, a tervezőzseni Warren Spector is odébbállt novemberben. Mivel az Eidosnak amúgy sem megy túl jól a szekér, konszolidációba kezdtek, ami nagyjából azt jelenti, hogy csak a Crystal Dynamics stúdiót hagyják meg San Franciscóban, és ennek létszámát 180 főre emelik, többek között az Ion Storm most lapátra tett 35 dolgozójának jó részével (legalábbis azokkal, akik aláírják az átigazolást).

PARKAN II

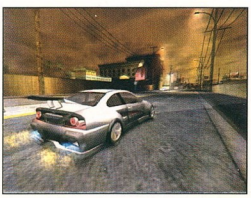
INFO NIKITA | 1C COMPANY | INT.GAMES.1C.RU/PARKAN_2/ | 2005. I. NEGYEDÉV

2002 végén jelent meg az orosz fiúk harcirobot-szimulációs RTS-e, nagyjából ennyi, amit tudni érdemes róla. Most viszont felmelegítették a címet, teljesen más koncepcióval. Egy nyíltvégű 3D-s játékról van szó, melyben lehetünk kereskedők, kalózok, zsoldosok vagy telepesek. 500 csillagrendszer közel 5000 bolygója vár a meghódításra vagy kizsákmányolásra, harcolhatunk FPS-ben a felszínen és űrhajókon egyedül vagy képzett harci robotjainkkal, lábon vagy fejleszthető járművekkel, és az űrben, szintén egyedileg tuningolható hajónkkal vagy teljes flottánkkal. Mindez igen jól hangzik, ráadásul elég büntető képek is jelentek meg a játékról, úgyhogy én ezennel bizalmat szavazok a srácoknak és projektjüknek.

RPM TUNING

INFO BABYLON SOFTWARE | WANADOO EDITION | MÉG NINCS | 2005. JÚLIUS 23.

Bár nem szoktam marketingrizsával és számokkal dobálózni, most (újfent) kivételt teszek: a francia csapat állítása szerint ebben az NFSU2-re hajazó címben a festés és a matricák nélkül 1,3 millió külső, és 220 ezer mechanikai tuninggal tehetjük egyedivé verdánkat, hogy helyt álljunk a hűen lemodellezett Los Angeles-i forgalomban, hétféle versenytípusban, szabadmeccsben, és ötféle multimódban. A színvonalat a stúdió társalapítója, a Renault Sport Rallyból leigazolt autómérnök, az F1 Racing Simulation tervezője, Christophe Gandon szavatolja. A 25 küldetésből, 54 versenyből álló küldetéses móka mellett a nyílt végű tuningmód és a Quick Race egyéni és on-line meccsein próbálhatjuk ki magunkat és felspécizett paripánkat. Büntethet...



CRIME LIFE: GANG WARS

INFO KONAMI | KONAMI | WWW.KONAMI-CRIMELIFE.COM | 2005 ŐSZE

Úgy tűnik, a Konaminak is megtetszett a GTA: San Andreas, mert az alapján nekiálltak hegeszteni egy igazi beat 'em up játékot, azaz adott egy tipikus amerikai nagyváros, benne egy csomó banda, akiknek keresztbe-kasul gondja van egymással, így hősünknek nem lesz könnyű dolga elérnie fő célját: hogy ő legyen „a" főnök. Üvölteni fog a hip-hop orrvérzésig, lesznek súlyos ökölcsaták, villannak a kések, dörögnek az ólcsó lőfegyverek, lesz sok vér, „yo brotha" meg „f**** ya". Mindebből a legjobb hír, hogy a Konami úgy döntött, itt az idő, hogy mi, PC-sek is kapjunk ebből a stílusból, úgyhogy ütős ősz elé nézünk.

ELSŐ KÉPEK

THE GODFATHER

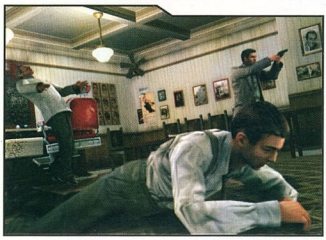
A HÓNAP ÍGÉRETE

INFO EA REDWOOD SHORES | EA | MÉG NINCS | 2005 ŐSZE

Tavaly márciusban kezdték csiripelni a verebek, hogy az EA játékot készít Francis Ford Coppola mesterművéből, a Mario Puzo regényéből készült Keresztapából, ám ezek a szárnyasok hamarosan betoncsizmával a lábukon elsüllyedtek a Hudson-folyó vizében, és az omerta sötét fátyla terült a projektre. Aztán idén, február 3-án az EA megtette a hivatalos bejelentést, majd 10-én, stílusosan New Yorkban, Little Italy területén egy nagyszabású gálán mutatta be a projektet a sajtó képviselőinek. És innentől szájtátás.

NAGYON VÁRJUK

A fejlesztők (az EA Redwood Shores részlege, a Lord of the Rings, James Bond, Tiger Woods PGA Tour franchise felelősei) nem a filmet másolják le, inkább annak vázát vették alapul, a játékba bizonyos kulcsjelenetek, a sztori fontos momentumai kerülnek be. A játékos a Sims2 és a Tiger Woods 2005-ös részéből már ismert „fej- és arcformázó" segédeszközzel elkészítheti saját karakterét (egyetlen kikötés, hogy csak férfiú lehet, és itáliai fajta), majd e hőssel indulhat el a ranglétra alsó fokáról, hogy egyre feljebb kapaszkodjon az olasz maffia hierarchiájában - ekkor kerül kapcsolatba a Corleone családdal, és magával a filmmel. A mechanizmus evégből több játékot is idéz. Az alap a GTA3 lesz, azaz elkészül az 1945-1955 közötti New York mása, itt lehet szabadon mászkálni, gengszterkedni; felidéződhet nyilván a Mafia is, ám itt csak 20% autóvezetés lesz, a többi igazi akció. A harmadik cím, ami beugorhat, az a True Crime: Streets of L.A.



Ugyanis mint ott, a sztori itt is elágazik, attól függően, hogy alakítasz a játékban, és ez háromféle befejezéshez vezethet (nyilván az erőszakos nyomulás, a békésebb, diplomatikus megoldások és a kettő egyensúlya lesz a három ág, amin haladhatsz majd). A környezet is megjegyzi és lereagálja működésed, azaz ha olyasvalakivel futsz össze, akit előtte már leápoltál egy baseballütővel, elmenekül, míg ha valakihez jó voltál, üdvözöl, mosolyog. Ez a fajta reakciórendszer a ranglétrán elfoglalt helyedet is tükrözi, hasonlóan az Xboxos Fable-hez, vagy például a GTA: San Andreas „Respect" mércéjéhez - és e két játékhoz hasonlóan a 10 éves periódusban főhősöd arca és alakja is változik, jórészt akcióid hatására (pl. sebesülések nyomai az arcán, és persze az idő vasfoga).

Az EA szokásához híven nem sajnálta a projekttől az anyagiakat. Először is leszerződtek a Keresztapával, azaz Marlon Brandóval, és még halála előtt, tavaly márciusban elkészítették vele a teljes hanganyagot. Ezután jött James Caan (Sonny Corleone) és Robert Duvall (Tom Hagen), és a trilógia 20 további szereplője (De Niro és Pacino nincs a listán). A főhősökről készült képek és videók egészen döbbenetesen élethűek, szinte filmszerű az egész, azaz tuti, hogy óriási hangulatra lehet felkészülnünk. A másik nagy dobás a hangzóanyagról szól: először is megvásárolták Nino Rota csodálatos filmzenéjét, majd megbízták a világhírű, Oscar-díjas Bill Contit további 100 percnyi muzsika megkomponálására - ez utóbbiak dinamikusan, a játék történéseinek megfelelően fognak felcsendülni.

A projekten immár két éve dolgozik a csapat, ebből egy teljes esztendő volt az előkészítés és kutatás. Az első játszható verzió az idei E3-ra készül el, és ősszel kerül a polcokra, természetesen összplatformos kiadásban. Nagyon el kellene rontania a fiúknak a címet, hogy ne szóljon akkorát, amekkorát ígér...

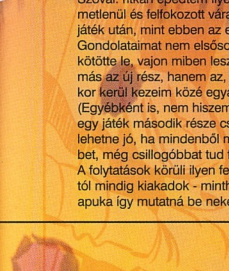
]{redenc
kredenc@pc.games.hu

FREEDOM FORCE
VS
THE 3rd REICH

SKREEE... BANG! FOR FREEDOM!

Igen, itt vannak újra! Több mint két év után visszatértek a szuperhősök! Félre család, félre barátok, most két hétre eltűnök a szemetek elől, hogy kövessem derék jómunkásember hőseimet a gonoszok elleni harcba, ahol csak úgy röpköd majd a sok BANG! meg CRASH! meg POW! Igen, a Freedom Force nevű játék második része megérkezett! (Aki nem tudja, miről beszélek, annak először is elküldök egy ilyet: KA-BOOM!, másodszor pedig felsegítem a földről, és udvariasan leporolva megkérem, tartson e cikk erejéig velem.)

Szóval: ritkán epedtem ilyen türelmetlenül és felfokozott várakozással játék után, mint ebben az esetben. Gondolataimat nem elsősorban az kötötte le, vajon miben lesz több és más az új rész, hanem az, hogy mikor kerül kezeim közé egyáltalán. (Egyébként is, nem hiszem, hogy egy játék második része csak akkor lehetne jó, ha mindenből még többet, még csillogóbbat tud felmutatni. A folytatások körüli ilyen felhajtásoktól mindig kiakadok - mintha Kovács apuka így mutatná be neked cseme-



úgy látszik, nincsen túl sok a virtuális játékbirodalmak rajongói között. A Freedom Force viszont bravúrosan egyensúlyoz a két véglet között. Egyszerre komoly játék, s egyben önmaga és a műfaj paródiája, valahogy úgy, ahogyan az Indiana Jones történetek a filmek világában (különösen az Indiana Jones és a végzet temploma című rész). Ez a kettősség és játékosság, ahogy az alkotók komolyan veszik a saját maguk által teremtett világot, ugyanakkor állandóan idézőjelbe teszik azt (ahogy Beavis és Butthead fogalmaz: miért van az, hogy minden szuperhős kivül hordja az alsógatyáját?), ahogy kifigurázzák a szuperhős-képregények heroikus világát, ugyanakkor mindent elkövetnek, hogy megszeresd azt, mindez üdítően könnyeddé teszi a játékot, s napjaink olykor erősen izzadságszagú produkciói között ez már önmagában is nagy teljesítmény. A narrátor és a hősök stílusát az az erőltetett modorosság hatja át, amely a hatvanas-hetvenes évek képregényeire oly jellemző volt, hasonlóan beszédhangjuk műhősiességéhez, amelyről képet kaphatsz egy-két azidőtájt készült amerikai filmből (például a Flash Gordonból, melynek filmzenei CD-jén bőséges a szuperhós-hanganyag, de nagyon jellemző példáját találhatod ennek a nemrégen kiadott Star Wars trilógia extra DVD-jén, ahol Lucas bemutatja filmje nyitó képsorainak több tervezett változatát).

Ahhoz, hogy a kényes egyensúly beálljon, s hőseiden

ne csak röhögni tudj, de azonosulj is velük, nos ehhez nagyszerű stílusérzék kell, s e tekintetben jelesre vizsgázott az Irrational Games. Mindezt mesterien megtervezett design cicomázza: ettől lesz a Freedom Force olyan magával ragadó. A képregény-filinget már a nyitó képernyő is sugallja: szuperhős-figurák papírmasé képei vetülnek egy térbeliséget sugalló háttérkép elé, s közben egy klasszikus stílusban megírt komolyzenei mű csendül fel - imádnivaló! (Lehet, hogy csak én vagyok ilyen hülye, de több percig tudtam gyönyörködni ebben a főcímben.) A sztorit adó és a küldetéseket összekötő filmbejátszások is képregénystílusban készült animációs filmeket idéznek, az ezekben szereplő szörnyek, hősök, gonoszok remek szinkronját pedig már az első résznél is az egekig magasztalták a kritikusok.

De az igazi élmény mégis az, amikor mindez mozgásba lendül: a játéktéren persze már a szereplők is 3D-sek, de az események bármely pillanatban megállíthatóak, így olyan érzésed támad, mintha valami 3D-s képregény kockáit szemlélnéd. Ráadásul bunyó közben szépen felröppennek a hangutánzó feliratok (persze azért az ütéseknek igazi hangja is van), valódi comics-érzetet keltve a szemlélőben.

Mindez akár talmi csillogás is lehetne, de szerencsére a játék lelkének, a taktikai résznek sem kell szégyenkeznie. Hisz ne feledjük: verekedős taktikai játékról beszélünk. E műfajban végső soron a játékos feladata „csupán" annyi, hogy találja meg az adott ellenfelek legyőzéséhez szükséges lehető legjobb csapatösszeállítást, küzdőstílust, összjátékot. A program pedig ehhez kínál kellően széles választékot.

A szuperhősök rendelkeznek néhány alap ütéssel és rúgással, ezekben semmi extra nincs, de felfejlesztve ezeket hatásosak lehetnek az egyszerűbb gonoszstevők ellen. A támadások és védekezések másik - és izgalmasabb - csoportja már X-energiát igényel, ezek már igazi szuperhős-speckók. Friendship és babality ugyan nincs, de minden hősnek van csak rá jellemző erős támadása: El Diablo tűz-

csóvát vagy tűzgömböt tud az ellenhez vágni, Mentor az elmére ható támadásokkal operál, a főhős Minuteman pedig megmutatja, milyen az, ha a szabadság orrba vág (botja, a Hazafi nagy svunggal eleresztett ütésének szeretnivalóan hülye neve: Strike for Freedom).
A speciális támadások és védekezések, valamint az ezen felüli speciális tulajdonságok gazdag variációs lehetőséget adnak egy-egy csata megvívására, de a dolognak ezzel még nincs vége. Ügyelned kell arra is - már legalábbis ha hatékony akarsz lenni a harcban - , hogy melyik ellenfeledre milyen alapú támadás hat legerősebben. Nem túl bonyolult dolog ez: tűzre immunisat tűzzel ne támadj - szól az alapszabály, s csupán ezt kell megfelelően variálnod a tízféle támadás- és immunitástípust illetően.
A karakterfejlesztés rendszere lehetővé teszi, hogy - többé-kevésbé szabadon - a játékstílusodhoz alakítsd a szereplőket, arról már nem is beszélve, hogy az sem mindegy, egy-egy küldetésre melyik szuperhőst viszed magaddal. Egyszerre ugyanis négyen lehettek, hősből viszont ennél háromszor-négyszer több van. Ennek jelentőségét aligha kell túlságosan hangsúlyoznom: egy-egy feladat teljesítésének nehézségét döntően befolyásolhatja az, milyen tulajdonságú hősök vannak éppen kéznél az aktuális négyesben. A gép ügyel arra, hogy akinek a sztori szempontjából ott kell lennie, az ott is legyen, ilyenkor leszűkíti választási lehetőségeidet, de ettől nem kell megijedni, ez egyben azt is garantálja, hogy többé-kevésbé minden hőst megismersz, még a számodra első pillantásra nem túl menőket is. Akinek pedig még a variációknak ez a mennyisége sem elég, saját szuperhőst is készíthet magának!
A Freedom Force egyik legnagyszerűbb eleme már az első részben is a szuperhős-generátor volt: egy menüben a játékos saját maga alkothatott meg magának egy szuperhős karaktert. A fejlesztők ezt nagyon nagy gondossággal készítették el, olyannyira, hogy szerintem döntő részben ezen múlt a játék sikere.
A karaktergenerálás menete nem változott semmit: hősödet alapvetően öt tulajdonság és a hozzá pluszban összeválogatott szupertulajdonságok határozzák meg. Minden tulajdonság és minden szuperképesség növeli a karakter tekintélyét, szuperhősi hírnevét, s ezt a program íziben át is számolja úgynevezett presztízspontokká. Figyelned kell azonban, hogy egy hős hány ilyen pontot ér, ugyanis a játék közben korlátozott számú presztízspontot gyűjthetsz össze, s ebből kell majd gazdálkodnod. Olyan hőst alkoss hát, akit meg is tudsz vásárolni a küldetések között az addig szerzett presztízspontjaidból! Egyébként az általam tesztelt verzióban a játéknak ez a része még nem volt „feltöltve", azaz kevés előre elkészített grafikus modell állt rendelkezésre, de ez a kész játékban nyilván lényegesen több lesz, arról nem is beszélve, hogy a rajongói honlapokon már így is elérhető körülbelül kéttucatnyi (lásd például a www.freedomfans.com oldalt).

ÚJDONSÁGOK A JÁTÉKBAN

Mivel mégiscsak második részről van szó, sokakat bizonyára érdekel, miben más ez, mint az előző. Akarjátok hallani a marketing-rizsa szöveget? Nem? Na jó, akkor megpróbálom a játékkal töltött órák alapján

KÉPREGÉNY KORSZAKOK

A játékban feltűnő új hősöket a sajtóanyag úgy hirdeti: három új hős az Aranykorszakból! Mit is jelent ez?
Talán nem minden képregényrajongó tudja, hogy az amerikai képregénytörténelem korszakait szokták ilyen tagolásban emlegetni: az Aranykorszak, az Ezüstkorszak, és a Bronzkorszak. Az első az 1940-es és 50-es éveket jelöli, a második a 60-as és 70-es éveket, míg a harmadik korszak a 80-as évektől tart napjainkig. A korszakokat egymástól a különböző felfogásban megalkotott hősök, a történetek fő motívumai, a rajzolási technikák, röviden tehát a stílus választja el. A negyvenes és ötvenes évek hősei földi gonosztevőkkel küzdöttek, szuperképességeiket gyakran a világháború frontjain vetették be a gonosz náci ellenfelek ellen (bizony, még Superman is itt kezdte pályafutását!). A játékban megjelenő három figura: Black Jack, Tricolour és Sky King ezeket a hősöket idézik megjelenésükkel és képességeikkel is. Maga a Freedom Force csapat pedig leginkább egy ezüstkorszakbeli szuperhős-gárdára hasonlít, elég csak hőseinket a hatvanas években útjára indult csapat, az X-men figuráival összevetni. Ki tudja, talán az sem véletlen, hogy a játék 1963-ban játszódik, amikor az X-men füzetek első száma megjelent...

összegezni a lényeges újdonságokat. (De azért hadd adjak az alkotóknak egy jó pontot, hogy reklámanyaguk is jópofa, képregényes formában mutatja be a szerintük hangsúlyozandó motívumokat.) Szóval az új epizód első ránézésre nem sok változást hozott a játékba. De ez csak az első, felületes benyomás; elég sok idő eltelt ahhoz, hogy finomítsanak a kezelőfelületen és a comics-designon itt-ott, illetve technikailag is turbózzanak a programon, nehogymá' csak a Windows kösse le az elmúlt karácsonyokon beszerzett extratápos turbó-videokártyákat!

A grafikán a változás egyfelől a részletesség növekedésén látszik, másfelől a speciális effektek látványos kivitelezésén. Új elemként megjelentek az úgynevezett dinamikus fények, a grafikával azonban ne foglalkozzunk túl sokat, szerintem a játék már az első részben is jól nézett ki, ráadásul én azon mindenevőkhöz tartozom, akiknek teljesen mindegy, hogy

Hanem az már klassz dolog, hogy egy röpke küldetés erejéig járművet is használhatunk. Jó, jó, használni használhattuk eddig is, az igaz, csak az, hogy úgy mondjam, nem volt rendeltetésszerű. Mégiscsak más érzés lehet egy szuperhősnek, amikor egyszer

életében nem hozzávágja valakihez a járművet, hanem beleül és megy vele. Ha meg ráadásul az a jármű, mondjuk egy tank, mindjárt mosoly ül ki az arcunkra!

Persze a sokak által leginkább várt újdonságnak mégiscsak az új szuperhősök számítanak. Kapunk is be-

lőlük néhányat: hárman még az első küldetések teljesítése során csatlakoznak hozzánk, másik három új szereplő a képregények arányokából származik, utóbbiakkal a múltba tett utazásunk során futunk össze, s el kell magyarázzuk nekik, hogy egy alternatív jövőből jöttünk vissza, hogy megváltoztassuk a múltat, hogy a jövőben az X-energia segítségével a múltba visszaküldött hősök... Na jó, bár ezt ők sem értik, azért rendesek, és segítenek nekünk, sőt velünk tartanak egy rövid kirándulásra a jelenbe is. Az új hősökhöz persze frankó kis animációk is tartoznak, melyek bemutatják háttértörténetüket (ezt animáció nélkül én is megkísérlem a lapszélen), de rajtuk kívül is akad még további négy olyan hős, akik hátteréről ugyan nem tudunk meg semmit, de a játékban való előrehaladásunk során felkínálják csatlakozásukat. Ha röviden jellemeznem kellene ez utóbbi négyest, azt mondanám, mind jól el-

Szóljunk néhány szót a játék irányításával összefüggő változásokról is, hiszen ezek a finomhangolást szolgálták, s van közöttük olyan dolog is, ami kifejezetten üdvözlendő. Ilyen például, hogy a mesterséges intelligencia az első részhez képest nagyon sokat javult. Ezen mondjuk nem volt nehéz javítani, lévén az elődben nyomait is alig-alig lehetett látni. A második részben az általunk éppen nem irányított hősök legalább annyira önállósítják magukat, hogy félreállnak a tűzvonalból, ha kell védekeznek, közelharcnál pedig alap támadási módjukkal be is avatkoznak a küzdelembe. Óriási könnyebbség ez a játékosnak, akit az vitt a sírba korábban, hogy ha egy percre nem

vigyázott az übertápos szuperhősre, akkor az első jöttment csavargó laposra verte, s így ugrott a next mission magával ragadó mámora. Ügyszintén hálás voltam azért az apróságért, hogy ha valamely hősünket támadás éri miközben éppen képernyőn kívül tartózkodik, vörösen kezd villogni a képe: így mód van rögtön átváltani rá, mielőtt a dolgok elfajulnának.

A mesterséges intelligencia azonban a másik oldalon is érezteti hatását, az ellenfelek is okosodtak valamelyest: ha kell, elszaladnak, hogy aztán kellő távolságból a lőfegyvereikkel nyomulhassanak ellenünk, ha kell, kíméletlenül ránk másznak,

egy fényforrás képes-e mozogni, meg dinamikusan vetülni. Pláne egy olyan játékban, ahol a lopakodásnak nemhogy szerepe nincs, de még ellentétes is lenne az egész stílussal!

találta figura, de ami speciális képességeik kombinációit illeti, nincs semmi olyan bennük, amit egy már kicsit is rutinos játékos ne tudna a szuperhős-generátor segítségével összeállítani. Ráadásul egy küldetés erejéig még egy gonosztevőt is irányíthatunk: az ideiglenesen szövetségesünkké szegődött Red Oktober nevű boszorka jópofa karakter, kár, hogy nem lehetünk vele többet.

hogy ezt mi ne tehessük ellenük. Nem azt mondom, hogy ez világszenzáció, csupán azt, hogy kicsit nehezebb, kicsit taktikázósabb, tulajdonképpen még egy kicsit élvezetesebb lett a játék ezáltal.
A menürendszeren nem sokat piszkáltak, olyan apró motívumokon változtattak mindössze, mint hogy az életerőt és az energiaszintet jelző csíkok függőleges helyzetből vízszintesre váltottak (hogy erre miért volt szükség?), vagy hogy egy-egy maflásról most már azt is megtudhatjuk, mennyi X-energiát szív el tőlünk kiosztása (ez nem rossz ötlet, de nem is teljesen új: aki játszott az első résszel, az emlékszik, ott pirosan

persze a nehézségi szintet is, így ez elég sok variációt eredményez.
A következő rész megjelenéséig végre lesz mivel az időt múlatnunk. Dicséretes, piros pont érte.
A multiplayer is gazdagodott, kilenc különböző többjátékos mód áll rendelkezésre ahhoz, hogy a haverokkal aprítsátok egymást. Ezek között akad olyan is, amelyikben még sztorit is kreálhatunk a küzdelemhez egy egyszerű szövegszerkesztővel. Ez nem rossz, de igazi értelmét akkor nyerné el, ha ez egy tényleges küldetésszerkesztő lenne, nem pedig csupán egy death-

NÉMI MORGOLÓDÁS
Apropó, ha már kekeckedni kezdtem: azért 2005-ben elég ciki az a megoldás, hogy egy pályának nagy fekete semmivel legyenek körbevéve a széleit! Az első résznél ezt még csak-csak elnéztük (bár már akkor is elég kínos volt ez a B-kategóriás játékokra jellemző megoldás), de hogy az elmúlt két évben a designerek nem tudtak erre egy stílusában ideillő, amolyan képregényes megoldást kiötölni?

... ÉS A VILÁG ISMÉT MEGMENEKÜLT!
Minden rosszmájú megjegyzésem dacára - úgy gondolom - nagy tartalékok vannak még ebben

BLACK JACK
Black Jack valaha kutató volt, aki a határságban dolgozott, de a frontra vágyott. Pártfogóját a gonosz Blitzkrieg mentálisan befolyásolta, s már majdnem kiszedte belőle a titkos kutatásokra vonatkozó információkat, amikor Jack közbelépett, szembeszállt vele, s mivel legyőzni a gonoszt nem tudta, inkább megölte professzorát, hogy a titok titok maradjon. Ezt követően hogy bosszút álljon, belevetette magát az események sűrűjébe. Nem túl izgalmas sztori, és magától a karaktertől sem dobtam hanyatt magam. Persze, ő nem is került kapcsolatba az X-vegyszerrel, így nem is olyan tápos legény.

TRICOLOUR
A francia párbajtőröző tányt a berlini olimpia után felkeresi az időben visszautazott Charles Wilson alias Blitzkrieg, s mentális erejével rabszolgájává teszi. Amikor aztán kitör a második világháború, a tány az egyik legrettegettebb német tiszt lesz. Egy alkalommal azonban, amikor a francia ellenállás néhány tagját kapja el, váratlan dolog történik: a foglyok bátorsága és hazaszeretete, valamint a francia trikolór megpillantása felébreszti a hipnotizált tány lelke mélyén szunnyadó hazafit, és megszületik a megszálló németek kiméletlen ellenfele, a félelmetesen ügyes Tricolour...! Igazi Arany-kor-háttérsztori, jó karakter, jó képességekkel.

SKY KING
Hősünk eredeti foglalkozása színész, aki szuperhősös filmben játssza a hátára szerelhető rakétával röpködő nagyfiút.
A szíve választottja azonban a valódi pilótáké, így vonzódik, míg egy alkalommal, forgatáson a hollywoodi sztár valódi hőssé válik, amikor megmenti szerelmét egy gonosz nemet ügynöktől. S bár rakétája csak dísz, mégis szuperhősnek áll, mint a világhírű Sky King. Gyenge alapsztori, de nem rossz karakter. Egyébként rakétáját a játék során Bullet segítségével valódivá teszi, s onnantól már tényleg tud repülni.

villogott az energiát jelző sáv, ha nem volt bennünk elég szufla).
Egy picit butítottak viszont a pofonok és szuperképességek erejének beállításán: az új részben is rá tudjuk venni hősünket, hogy nagyobbat üssön (a kijelölőmenü megnyitása után tartsd lenyomva a Ctrl-gombot), de korábban hármas skálán dolgozhattunk, s az nekem jobban tetszett.
A legszembetűnőbb változás a játékmódok terén tapasztalható, itt sok új dologgal találkozunk. Itt van mindjárt a Rumble Room, ez lényegében a skirmish-mód, azaz egy-egy gyors csatát vívhatunk meg. Mivel egy-egy összecsapás előtt kiválaszthatjuk a terepet, az ellenfeleinket (ki legyen csapatukban, hányan legyenek), saját csapatunkat, meg

match színesítő eszköz.
Hanem van egy kis probléma... Nem, nem is kicsi, ez igazi tragédia. Nincsen kooperatív multiplayer mód...! Brühühüüü...! NINCSEN! Miért, miért...? Méééhéhéééért? Hát ezért rinyált a fél világ, nyálcsorgatva gondolva arra az érzésre, amit akkor érez az egyszeri játékos, amikor egy vagy több haverjával együtt csapatot alkotva nyomják végig a küldetéseket! (Hé, pubi, én akarok lenni Minuteman, te legyél csak a nyomi Mentorral! Aggyá' má a fejére, mert rögtön megnyuvadok...! Én lekötöm őket, te meg robbantsd már szét azt a nyomorult bázist...! Ó, ezek a késő estek csendjét megtörő idilli mondatok...! Ó, a közös küzdelmek mámora...! És erről mind le kell mondanunk!) Csúnya, ronda fejlesztők! Nesze nektek! POW! Most bevetem a speciális képességem: kritikaírás. WOOSH... BANG! Találat! Mínusz tíz százalék...!

Hát... mit mondjak... ezt nem vártam volna.
Aztán eléggé zavart az is, hogy ha ez a játék egy folytatás (márpedig ugyebár az), akkor miért kell újra felfejleszteni az első részben már kellően tápossá tett hőseinket. (A válasz nem lehet az, hogy éppen ezért: ha tápos a hős, tessék tápos ellenfelekkel feltölteni a második részt!) Elég hülyén veszi ki magát, hogy hősöm, aki az első rész végén már háztömbnyi nagyságú tűzgömbökkel bombázta az ellent, most ismét öngyújtó szinten kezdi a rosszarcúak pirongatását. Kihagyott lehetőségnek érzem azt is, hogy egyjátékos küldetéseket nem szerkeszthetünk, csak a már az első rész után az interneten elérhető, szerintem nagyon nehézkes, és csak a programozásban jártasak számára érthető editorral; ha a multi módokban már részben felkínálták az egyszerű küldetésszerkesztést nekünk, nem kellett volna sok hozzá, hogy ugyanezt új egyjátékos küldetések megalkotásában is hasznosíthassuk.

a játékban. Jöhetnek az új küldetéslemezek, a rajongók idővel új és új figurákat alkothatnak meg, a skirmish mód még magasabbra tolja a játék amúgy sem alacsony újrajátszhatósági értékét, az élmény és a hangulat pedig sokadszori betöltés után is magával ragadó. Sőt, az alkotók még egy képregénykészítő pályázatot is meghirdettek, mintegy körítésképpen.
Azt kell mondjam, nekem a játék második része éppúgy bejött, mint az első. Polcomon sorakoznak a képregények, alattuk a számítógépasztal, s gépemen a Freedom Force: barátaim, így kerek a világ. Persze, mivel szigorú és igazságos kritikus vagyok, ezért a végső értékelésnél azt mondom... BZZZT! AAARGGHHH...azt... mon...dom... „Igen, mesterem, a játék tökéletes. Elvettem tőle ugyan tíz százalékot, de oktalan és dőre tett volt, már belátom. Vissza is adok még hármat... Igen, most megyek, és elpusztítok a szerkesztőségben mindenkit, aki ellentmond nekem és az én mesteremnek. HÁHÁHÁHÁÁÁ! Állok elétek, jöhet ismét, ha akar, a FREEDOM FORCE!"

Tarcsa Zoltán
tarcsa.zoltan@pc.games.hu

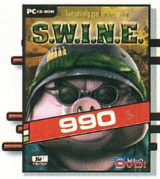
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Még több BANG!, CRASH!, POW! és KA-BOOOOM!

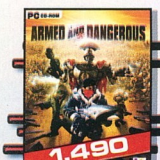
DVD: Demo, Videó, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch!

- Szuperhősös hangulat
- Magas újrajátszhatóság
- Kooperatív mód hiánya

BÉTATESZT
93%

GAME EXPRESSZ





AKCIÓ JÁTÉKOK

	ALIAS	9 990
	APOCALYPTICA	10 990
	AQUANOX 2	3 990
++++	ARMED AND DANGEROUS	1 990
	ARMORED FIST 3	1 490
	BANDITS	2 990
	BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
	BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7 490
	BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT.	11 990
	BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
	BEYOND GOOD & EVIL	2 490
	BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
	CALL OF DUTY DELUXE EDITION	12 990
	CALL OF DUTY GAME OF THE Y.	7 990
	CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6 990
	CATWOMAN	11 990
	CHASER	3 990
	CHROME	6 990
	COLD ZERO	1 990
	CONFLICT DESERT STORM 2.	3 990
	CONFLICT VIETNAM	7 990
	CROC 1 CLASSIC	3 990
	DEAD TO RIGHTS	4 990
	DELTA FORCE 1	1 490
	DELTA FORCE 2	1 990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
++++	DEUS EX: INVISIBLE WAR	2 490
	DEVASTATION	2 990
	DF - BLACK HAWK DOWN:TEAM S.	6 990
++++	DISNEY: TRON 2.0	1 990
++++	DOOM 3	7 990
++++	DOOM COLLECTOR'S ED.	2 990
++++	DRAGON'S LAIR 3D	1 990
	DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	1 990
	DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	2 990
	EDGE OF CHAOS	1 990
++++	FAR CRY	5 990
	FINDING NEMO ACTION GAME	2 990
	FREEDOM FIGHTERS +++	3 990
	FREEDOM FORCE +++	5 990
++++	FULL SPECTRUM WARRIOR	5 990
	GUN METAL	2 990
	HARRY POTTER 2	12 990
	HARRY POTTER AND THE PRIS.	11 990
	HEAVY METAL FAKK 2	1 990
++++	HITMAN: CONTRACTS	6 990
	IGI 2: COVERT STRIKE	2 490
	JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10 990
	JOINT OPS: TYPHOON RISING ESC.	9 990
	KILL SWITCH	4 990
	LOTR:THE RETURN OF THE KING	12 990
	MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	2 490
	MECHWARRIOR MERCENARIES	2 490
	MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	2 990
	METAL GEAR SOLID 2 +++	11 990
	MOHA: AA WARCHEST	11 990
	MOHA: ALLIED ASSAULT +++	3 990
	MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11 990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7 490
	MOHA: PACIFIC ASSAULT	11 990
	MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR. ED.	12 990
	MORTYR	2 990
	PAINKILLER	5 990
++++	PAINKILLER + COLIN 2.0 PACK	7 990
	PINK PANTHER	1 990
	PRINCE OF PERSIA 2: WW	9 990
	PROJECT EDEN	3 990
++++	RAVEN SHIELD / GOLD	2 490
++++	RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	1 990
	RAYMAN 3.	2 490
++++	RAYMAN 3. COLLECTOR	3 990
	RAYMAN GOLD	1 990
	RED FACTION II +++	6 990
	ROBOCOP	4 990
	SANTA CLAUS	1 990
	SCOOBY DOO: MONSTERS	7 990
++++	SECRET WEAPONS OVER NORM.	1 990
	SERIOUS SAM 2ND ENCOUNTER	1 290
	SERIOUS SAM GOLD	1 290
	SHADOW OPS: RED MERCURY	9 990
	SHARK'S TALE	10 990
++++	SHELLSHOCK NAM'67	6 990
	SHREK 2.	9 990
++++	SHREK 2: TEAM ACTION	4 990
	SNOW BALLZ	1 990
	SONIC ADVENTURE DX	9 990
	SONIC HEROES	9 990
++++	SPIDER-MAN 2: THE GAME	6 990
	SPLINTER CELL +++	2 490
	SPLINTER CELL: PANDORA T. +++	6 990
	STAR WARS: BATTLEFRONT	10 990
	STAR WARS: JEDI KNIGHT... +++	3 990
	STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3 990
	STAR WARS: THE PHANTOM /CL	3 990
	STATE OF EMERGENCY	2 990
	TACHYON:THE FRINGE	1 490
	TEENAGE MUTANT TURTLES	7 990
	TERMINATOR 3	1 990
	THE INCREDIBLES: ACTION	9 990
++++	TOM AND JERRY	1 990
++++	TOMB RAIDER: ANGEL OF D. +++	6 990
	UNREAL TOURNAMENT 2003	3 990
	VIETCONG: PURPLE HAZE	2 490
	WARHAMMER 40000	3 990
++++	WILL ROCK	1 990
	WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3 990
	XIII.	6 990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

	1914 - THE GREAT WAR	5 990
	AGAINST ROME	3 990
	AGE OF EMPIRES GOLD	1 990
	AGE OF WONDERS 2	2 490
	AIRLINE TYCOON EVOLUTION	990
	AIRPORT TYCOON 2.	1 990
	ALEXANDER	7 990
	ALIEN ANARCHY	790
	AMERICAN CONQUEST	1 990
	ANNO 1503 CLASSIC	3 990
	ANNO 1503: TREASURES, M...	7 490
	ANNO DOMINI	1 990
	ANTANT	2 990
	ARMIES OF EXIGO	11 990
	AUGUSTUS	7 990
	BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
	BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER	4 990
	C&C GENERALS DELUXE +++	11 990
	C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7 490
++++	C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2 990
	C&C RENEGADE CLASSIC +++	3 990
	C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
	CAPITALISM 2.	990
	CASINO TYCOON	1 990
	CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	7 990
	CIVILIZATION III	3 990
	COSSACKS	1 990
	COSSACKS: ANTHOLOGY	7 990
	COSSACS: BACK TO WAR	2 990
	CRAZY FACTORY	1 990
	D-DAY	3 990
	D-DAY & AFRIKA KORPS	6 990
	DINO ISLAND	990
	DUNGEON SIEGE	2 490
	EMPIRES:DAWN OF THE M. W.	6 990
	ETHERLORDS	1 990
	EUROPE 1400: THE GUILD	1 990
	EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1 990
	FIRE CHIEF	2 990
	GANGLAND	5 990
	GLOBAL OPERATIONS	3 990
	GOLEM	990
	HEROES IV. +++	3 990
	HEROES IV. GATHERING STORM	2 990
	HEROES IV. PACK	6 990
	HEROES IV. WINDS OF WAR	2 990
	HIDDEN STROKE	6 990
	HOTEL GIANT	1 990
++++	IMPERIALISM 2.	1 990
	IMPERIUM GALAKTIKA 2.	1 290
	IMPOSSIBLE CREATURES	2 490
	INDUSTRY GIANT	1 990
	INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	1 990
	INDUSTRY GIANT 2.	1 990
	KNIGHTS & MERCHANTS 2	6 990
	KNIGHTS OF HONOR	11 990
	KOREA	2 990
	LOCO-COMOTION TOYTRAINS	1 990
	LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE.	12 990
	MALL TYCOON	1 290
	MASTER OF ORION 3	2 990
	NO MAN'S LAND	1 990
	PANZER GENERAL 3.	1 990
	PANZERS	9 990
++++	PERIMETER	990
	POKOLI SZOMSZÉDOK 2	7 990
	PORT ROYALE	2 990
	PORT ROYALE 2	9 990
	RAILROAD PIONEER	4 990
	REBELS	3 990
	RESTAURANT EMPIRE	5 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 2 DEL.	5 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 3	10 990
	ROME: TOTAL WAR	10 990
++++	S.W.I.N.E.	990
	SEARCH & RESCUE 2	1 990
	SEARCH & RESCUE 3	2 990
++++	SETTLERS 3. GOLD	990
	SHOGUN CLASSIC	3 990
	SILENT STORM	4 990
	SIM CITY 3000 CLASSIC	3 990
	SIM CITY 4 CLASSIC	3 990
	SIM CITY 4 DELUXE +++	11 990
	SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7 490
	SKATEBOARD PARK 2004	2 990
++++	SOLDIERS: HEROES OF WW II	2 490
	SPACE COLONY	3 990
	SPELLFORCE	5 990
	SPELLFORCE ADD-ON	6 990
	STAR WARS: FORCE COMMAND /CL	3 990
	STEAMLAND	2 990
++++	SUDDEN STRIKE 2	1 990
++++	SUDDEN STRIKE ANTHOLOGY	2 990
	SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	3 990
	THE NATIONS	990
	THE SIMS 2	12 990
	THE SIMS ABRAKADABRA	7 490
	THE SIMS DELUXE EDITION	7 490
	THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990
	THE SIMS HOT DATE	4 990
	THE SIMS HOUSEPARTY	4 990
	THE SIMS ON HOLIDAY	4 990
	THE SIMS SUPERSTAR	7 490
	THE SIMS UNLEASHED	7 490
	THEME PARK INC. CLASSIC	3 990
	TORTUGA	1 990
	TRAFFIC GIANT	2 990
	TRANSPORT GIANT	7 990
	UFO: AFTERMATH	2 990
	UFO: AFTERMATH SE	3 990
++++	VEGAS: MAKE IT BIG	1 990
	VIETNAM MED+EVAC	2 990
	WAR & PEACE	2 990
	WARHAMMER 40000: DAWN OF W.	10 990
	WARLORDS IV. FL	3 990
	WILD LIFE PARK	7 990

+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK! PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

TÁRSASJÁTÉK AKCIO!

4 950

M.A.G.U.S. TÁRSAS: ÁRNYÉKHÁBORÚ

SHULURI VIADAL (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6 950
LEGENDÁK KAPITÁNYA (KALÓZOK VERSENGÉSE)	6 950
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5 990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEGÉSZÍTŐ)	3 990
LOVAGOK ÉS VÁROSOK (CATAN TELEPESEI KIEG.)	5 590
OROSZLÁNSZÍV (KÖZÉPKORI TERÜLETFOGLALÓ)	5 660
ALHAMBRA (KERESKEDELMI, ÉPÍTKEZŐ STRATÉGIA)	4 990
METRO (PÁLYAÉPÍTÉS SOK STRATÉGIÁVAL)	4 990
GENIAL (DOMINÓ NAGYMESTERI SZINTEN)	4 330
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4 200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7 400
ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4 800
ARNE KÁRTYA (INTERAKTÍV PONTVADÁSZAT)	1 560
PERUDO (BLÖFFJÁTÉK SOK KOCKÁVAL)	2 650
JUNGLE SPEED (VILLÁMGYORS AKCIÓJÁTÉK)	3 050

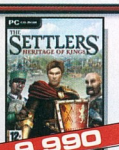
TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

WORLD WAR III +++	990	SID MEIER'S PIRATES	10 990
WORMS 3D	11 990	SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9 990
WORMS BATTLE PACK	3 990	SILENT HILL 3 PCDVD +++	11 990
WORMS FORTS UNDER SIEGE	9 990	SILENT HILL 4 PCDVD	9 990
WW2 FRONTLINE COMMAND	2 990	SPACE HACK	5 990
ZOO TYCOON 2	7 990	SPELLS OF GOLD	1 990
		STAR WARS /GALAXIES	11 990
KALAND/RPG JÁTÉKOK		STAR WARS /KOTOR	6 990
AGON	7 990	SW GALAXIES: JUMP TO LIGHTSP.	6 990
ANOTHER WAR	990	SYBERIA +++	2 990
ARX FATALIS +++	3 990	THE DIG	2 490
ATLANTIS II	990	THE I OF THE DRAGON	7 990
AURA	1 990	URU: AGES BEYOND MYST	2 490
BESIEGER	990	URU: COMPLETE CHRONICLES	7 990
!BROKEN SWORD:THE SLEEPING...	990	URU: PATH OF THE SHELL	3 990
CSATAMÁGUSOK	7 990	VAMPIRE - MASQUERADE	10 990
CSI: CRIME SCENE INV	1 990	WEIRD WAR	6 990
CSI: DARK MOTIVES	2 490	WIZARDRY 8	2 990
CSI: DOUBLE PACK	3 990		
CSI: MIAMI	10 990	**SZIM/SPORT JÁTÉKOK**	
CYPHER	8 990	ACTUA SOCCER 3	1 290
DARK FALL II	6 990	BLITZKRIEG	1 990
EGYPT III	3 990	COLIN2.0+INSANE+SEVERANCE	2 990
EVANY	990	COLIN MCRAE RALLY 04	4 990
EVERQUEST 2	7 990	COLIN MCRAE RALLY 2.0	1 490
EVERQUEST COLL. ED.	9 990	COLIN MCRAE RALLY 3 / BEST S.	2 490
FINAL FANTASY XI.	11 990	COLIN MCRAE RALLY 5.	9 990
FOREVER WORLDS	1 990	COMANCHE 4	3 990
HEROES 3.	1 990	COMANCHE GOLD	1 490
IN MEMORIAM / EXCLUSIVE	1 990	COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1 990
KNIGHTSHIFT	4 990	CROSS RACING CHAMPIONSHIP	7 990
LEMONY SNICKETS SERIES	9 990	DESTROYER COMMAND	1 990
LIONHEART	3 990	EURO 2004	11 990
MORROWIND +++	2 490	F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3 990
MORROWIND GOTY +++	2 990	F-16	1 990
MYST TRILOGY	5 990	F-22 LIGHTNING 3	1 990
NAGY BALHÉ	990	FAIR STRIKE	7 990
NAUTILUS / JULES VERNE	1 990	FIFA 2002 CLASSIC	3 990
NEVERWINTER NIGHTS +++	3 990	FIFA 2005	11 990
NEVERWINTER NIGHTS GOLD PACK	5 990	FIFA FOOTBALL 2003	12 990
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES	2 990	FIFA FOOTBALL 2004	11 990
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS	2 990	FLATOUT	9 990
OPERATION FLASHPOINT: GOTY	2 990	FLIGHT SIMULATOR 98	1 990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2 490	FOOTBALL MANAGER 2005	10 990
PRISONER OF WAR / BESTR S.	2 490	FORD RACING 2	10 990
SACRED	4 990	FORD RACING 3.	4 990
SCHIZM II	990	FREELANCER	2 490
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	1 490	GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7 990
SHADE: WRATH OF ANGELS	6 990	HARD TRUCK	2 990
SHADOW OF MEMORIES	9 990	HARRY POTTER QUIDDITCH WC	3 990
SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	1 990	HELL-COPTER	990
		HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	3 990
		HOT WHEELS STUNT TRACK CH.	4 990
		IL 2 STURMOVIK	1 990
		INDY CAR SERIES /BESTR S.	2 490
		INSANE	1 490
		ISS 3	9 990
		KING OF THE ROAD	1 990
		KNIGHT RIDER	2 990
		LINKS LS 2003	2 490
		LOCK ON	2 490
		MASHED	3 990
		MEGARACE 3	990
		MIG 29	1 990
		MOTOCROSS MADNESS 2.	1 990
		NBA LIVE 2004	11 990
		NBA LIVE 2005	11 990
		NEED FOR SPEED HP 2 +++	3 990
		NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990
		NEED FOR SPEED UNDERGROUND	11 990
		NEED FOR SPEED: UG 2	11 990
		NHL 2004	11 990
		NHL 2005	11 990
		OUTDOOR SPORTS	790
		PANTY RAIDER	1 990
		PANZER ELITE GOLD	1 990
		PET RACER	3 990
		PET SOCCER	3 990
		POOL PARADISE	2 490
		PRO EVOLUTION SOCCER 3	11 990
		PRO EVOLUTION SOCCER 4	9 990
		RACING SIMULATION 2	990
		RALLY TROPHY	1 990
		RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	1 990
		RC CARS	1 990
		RICHARD BURNS RALLY	4 990
		SCREAMER 4X4	990
		SNOW BOARDING 2004.	2 990
		STAR WARS: EP. I. RACER	3 990
		STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3 990
		STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 990
		STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990
		STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	1 290
		THE ITALIAN JOB	990
		TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	2 490
		TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	10 990
		TOP SPIN	9 990
		TOTAL CLUB MANAGER 2005	11 990
		UNREAL TOURNAMENT 2004	7 990
		V-RALLY 2	2 990
		V-RALLY 3	3 990
		WORLD CH. SNOOKER 03	1 990
		WORLD CH. SNOOKER 2004	6 990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI



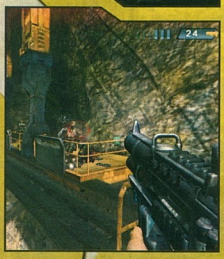
A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

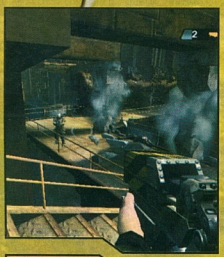
BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690 , MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

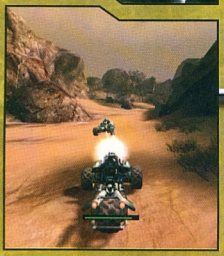
A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

INFO DIGITAL EXTREMES | HIP INTERACTIVE | WWW.PARIAHGAME.COM | 2005. ÁPRILIS

A Digital Extremes közel három éves fejlesztő munkájának gyümölcse érik be a márciusi megjelenésű Pariah debütálásával, mely könnyűszerrel az év első igazi nagy durranása lehet. A készítők - maradva a First Person Shooter műfajánál - új játékukkal visszatérnek a klasszikus formációhoz; egyaránt kínálnak programjukkal szórakozást single és multiplayer módban, olyannyira, hogy az alkalmazás valójában két, egymással egyenértékű játék; egy kerek egész történet az egyjátékos mód kedvelőinek, és egy pergő, klasszikus többjátékos (frag-gyűjtő) „UT mintájú" móka az internetes és LAN-bulik szerelmeseinek.







Pariah Univerzum

Az Unrealon nevelkedett fejlesztők azért nem hazudtolják meg magukat ezúttal sem; az akciót ezúttal is a nem túl távoli jövőbe helyezték, igazi sci-fi környezet lesz. A Pariah-ban egészen pontosan a Föld a játék helyszíne, csak egy kicsit másképp. A programban szereplő bolygó már csak egy romhalmaz; az emberiség kimerítette a számára hasznos erőforrásokat, majd sorsára hagyta, és áttelepült a közeli naprendszerekbe. A Föld mégsem néptelen ebben a Digital Extremes által elképzelt jövőben: a Pariah-ban a Terra egy börtönbolygó, afféle humán szemétlelep, ahova az emberiség azokat a gonoszteVőket számúzi, akik megsértik a galaktikus törvényeket.

A helyszín ismeretében talán nem meglepő, hogy a játékban az erdőtől a sivatagon át a sziklás kanyonokig változatos külteri helyszínek kerülnek bemutatásra, de ezek mellett számíthatunk azért - igaz csak körülbelül 20%-nyi mértékben - épületbelsős pályaszakaszokra is. Lesz például egy küldetés, ami egy száguldó vonatban zajlik és olyan helyszínt is alkottak a készítők, amelyhez (szerintük) hasonlóval eddig nem találkozhattunk...

Ösztönzött járműhasználat

A játék legnagyobb erőssége talán a dinamikus járműhasználatban érhető

JÁRMŰVEK

A Pariah-ban öt harci jármű kapott helyet, melyek közül kettőről a fejlesztők az alábbi információkat adták közre:

Wasp

A játék egyetlen háromkerekű egyszemélyes járműve. Szerény tűzerejét jól ellensúlyozza könnyed irányítása és gyorsasága. A börtönportyákra induló őrök kedvelt járműve.

Bogie

Kétszemélyes négykerekű jármű, külcsínre nagyon hasonlít a Halóból ismert homokfutóhoz. A Wasphoz hasonlóan gyors harci eszköz, de jóval komolyabb fegyverzettel van felszerelve. A pilóta a kocsi irányítása mellett kezeli a gépágyúkat is, míg a társa vezérli a kettős rakétakilövő rendszert.

majd tetten; ezért nem véletlen az, hogy a küldetések közel 80%-a lesz kültéri. A Pariah-ban az Unreal Tournament 2004-ben debütált járműhasználata került továbbfejlesztésre, mely eszköz tervezésekor a készítők figyelembe vették a Halóban alkalmazott (sikeres) járműfizikát is. A járgányokba beszállva a játék automatikusan egy különleges, harmadik nézőpontra vált majd, a kamera dinamikusan követi a verda mozgását. A készítők elmondása szerint a járműirányítás volt az egyik legnehezebb feladat a játék készítésekor; több tucat tesztelőt kértek fel arra, hogy próbálják ki az irányítást. Az éles próbák alapján öltött formát a végleges modell, amelytől a programozók azt várják, hogy átvegye a Halótól a jövőben az „etalon" szerepét. A járműveknél maradva különlegesség lesz, hogy a tervezők ezekre is alkalmazták a HAVOK fizikát, így a játék alatt különleges élményt fog biztosítani az, hogy a járművek részlegesen is képesek lesznek sérülni, és a meghibásodások vissza fognak hatni az irányításra. A fejlesztők tájékoztatása szerint 4 + 1 jármű áll majd a rendelkezésünkre a kampányok és a multiplayer játszmák során. A négy ismert járgány jellemzőit külön láthatjátok, a bónusza-

utóról csak anynyit lehet tudni, hogy a játék végén szerezhetjük majd meg, azaz egy titkos meglepetésről van szó. A készítők úgy vélik, a Pariah játékparkja kellő változatosságot nyújt majd a felhasználóknak, minkos kampányt, és kiegyenlíti a többjátékos mód erőviszonyait. Aki élvezte a Halóban az autóvezetést, az a Pariah járműveit is imádni fogja.

Fegyver upgrade

FPS játékban eddig még soha nem alkalmazott koncepció került beépítésre a Pariah-ban, nevezetesen a játék fegyverarzenálja fejleszthető lesz a kampányok alatt. A Weapon Energy Cores (WEC) egységek megszerzésével minden fegyvernek három fejlesztési szintje lesz. A fejlesztési pontokat a kampányok térképein fogják megtalálni a játékosok, multiplayerben pedig a legyőzött ellenfelektől lehet majd elvenni őket, amellett, hogy természetesen lesznek WEC-ek a pályákon is. A játékban hét fegyver kapott helyet, melyek mintája a hagyományos arzenálé: vállról indítható rakétavető, gránátvető, golyószóró, távcsöves puska és pisztoly. A fegyvereket a klasszikus FPS-standard szerint egyjátékos módban a történet során folyamatosan kaphatjuk meg, a játékidő előrehaladtával. Igazi finomságnak ígérkezik, hogy a játékosnak kell majd eldöntenie, hogy a kampányjátékban a rendelkezésre álló eszközök közül melyeket fejleszti előbb a WEC segítségével. A Pariahban a fegyvereken kívül még egy alapértelmezett eszköz fog a játékosok rendelkezésére állni, amely nem más, mint a Med-kit, a sebesülések gyógyításának céleszköze. Ebben még nem is lenne semmi különös, azonban az mégis egy kuriózum, hogy a Med-kitre is alkalmazható lesz a háromszoros upgrade lehetőség.

den választható eszköz más-más funkcióban erős, ami színesebbé teszi az egyjátékosnak. A profi írók leszerződtetése garancia a moziszerű játékélmény biztosításához, valami hasonlóra kell számítanunk, mint a Chronicles Of Riddick adaptációjá-

Filmes hangulat

A Digital Extremes 15 órára taksálja az egyjátékos kampányok teljesíthetőségének idejét, a történet során 18 különböző helyszínre fogunk eljutni. A sztori alapjairól külön olvashattok; a történet kapcsán fontos azért megemlíteni, hogy Drew Fellman és Mark Pressman személyében egy hollywoodi szakíró párost kért fel a DE a feladatra, akik jelenleg, már az 5. (véglegesnek tűnő) változatnál tartanak. A profi írók leszerződtetése garancia a moziszerű játékélmény biztosításához, valami hasonlóra kell számítanunk, mint a Chronicles Of Riddick adaptációjában; a kampányban több alkalommal lesznek moziszerű átvezető animációk, melyek segítenek majd a történet kibontásában. A Pariah egy pergő, akciódús, gyors reakciókat igénylő filmszerű játék lesz. A játékél-

FEGYVEREK

A PC.Games információi szerint az új Digital Extremes játékban hét fegyver fog helyet kapni az alábbi főbb jellemzőkkel:

The Bulldog

A Pariah alapfegyvere, megbízható, könnyű és kompakt gyilkolóeszköz. Kis hatótávolságú lőfegyver; közelről azért célzott lövés esetén halálos.

Frag Rifle

Régi, törött fegyverekből barkácsolt eszköz, nagy pontossággal bír még középtávon is, hibája, hogy viszonylag kicsi a tára és hosszú a töltési ideje.

Grenade Launcher

A szokött rabok kedvelt fegyvere, a Frag Rifle-hez hasonlóan szintén egy épített harci eszköz. A harmadik szinten upgrade-elt változata pusztító, védhetetlen elektromágnes teret gerjeszt.

Rail Gun

Közepes tűzerejű, uránium magokat kilövő ismétlőfegyver; viszonylagos pontatlanságát jól ellensúlyozza szaporasága; egy tárral akár egy teljes osztag eliminálása is elképzelhető.

Sniper Rifle

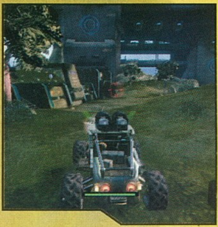
Kötelező FPS kellék, a sci-fi környezetnek megfelelően digitális érzékelővel. A Sniper Rifle ezúttal is a rejtőzködést kedvelő játékosok halálosan pontos, kedvenc lőfegyvere lesz.

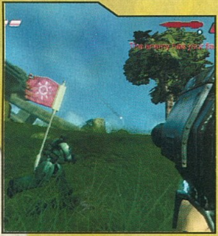
Titan's Fist

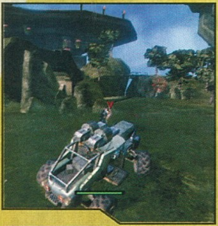
A legbrutálisabb gyilkolóeszközök egyike a játékban; energiasugarat lőhetünk ki vele, melynek nagysága attól függ, meddig tartjuk a tűzgombon a kezünket. Igazán pontosan lehet vele lőni még nagy távolságokra is; a teljes energiaszint kilövésekor még a járműveket is megállásra kényszeríti. Használatakor figyelnünk kell majd arra, hogy ne legyünk túl közel a detonációhoz, az eszköz keltette energiaörvény bennünket is sebezhet.

Plasma Rifle

Plazmát kilövő szerkezet, fejlesztett változatában vakító gőzt spriccelhetünk ki vele, amikor is csak védőszemüvegben érdemes a környéken tartózkodni.







ményt minden valószínűség szerint tovább fogja fokozni a kizárólag a programhoz készülő zene, melyet a négy felkért hivatásos zeneszerző közül a DE-nek legjobban tetsző bemutatót készítő Tim Larkin (korábbi munkái: Prince Of Persia, Lord Of The Rings) szerez.

Pariah AI és NPC

A programban az ellenfelek többsége humán lesz, de arra vonatkozó kérdésünkre, hogy kizárólag emberekkel találkozunk-e a játékban, a készítők csak sejtelmes (értsd: félreérthető) választ adtak, így valószínű, hogy a kampányok során érnek majd bennünket meglepetések e téren. A Digital Extremes fejlett AI-t garantál;

elmondásuk szerint a történetben feltűnő ellenfelek soha nem fognak tömegesen fegyvereink elé rohanni, sőt, éppen ellenkezőleg, részükről mindig taktikás támadásokra kell felkészülnünk. Az ellenfelek viselkedésének optimalizálására sok időt fordítottak a fejlesztők, így arra kell számítanunk, hogy a játék során az AI mindig valami meglepőt fog tenni; az ellenfelek nem fognak a nagy tűzerővel operálni, szinte minden esetben csoportosan fognak mozogni, majd taktikusan és hatékonyan fogják alkalmazni a környezet adottságait. Hab a tortán, hogy az ellen sem fog visszariadni a járműhasználattól: két-három autóval összpontosított támadásaikat csak nagy lélekjelenléttel élhetjük túl. A Pariah-ban az AI több szinten lesz állítható, ami lényegében a játék nehézségi fokozatait jelenti. A kezdő szinten a gép irányította ellenfelek nem fognak olyan gyorsan reagálni cselekedeteinkre, és nem keresnek annyiszor fedezéket, mint a legnehezebb fokozatban. Ebből adódik, hogy a játék nehézségi szintjei eltérő játékélményt is biztosítanak, tehát nem arról van szó, hogy a nehézségi fokok csak a sebzés intenzitásában és az elérhető muníció számában különböznek.

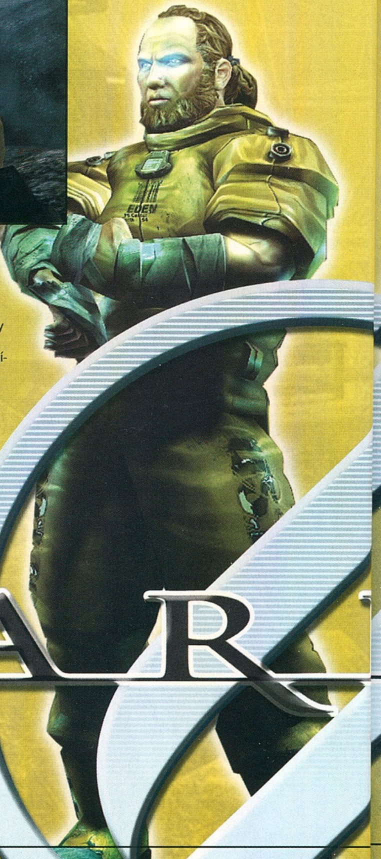
Karinához, aki a Pariah vélhetőleg legismertebb (és legcsinosabb) NPC-je lesz. A fogoly hölgy több al-

A játékban lesznek karakterünket segítő szereplők is. Az NPC-k minden esetben interakcióba lépnek velünk, sőt, a moziélmény jegyében az egyes kampányok során feltűnő segítők később megjelennek majd az átkötő animációkban is. Az NPC-k részt vállalnak majd akcióinkból, például mellénk ülnek a kétszemélyes Bogie-ban, hogy irányítsák az orrrészbe szerelt kettős rakétavetőt.

A játékban főhősünk szinte minden cselekedete szorosan kapcsolódik

PARIAH STORYLINE

Jack Mason hadiorvos 2520-ban játszódó történetéről szól majd a Digital Extremes játéka. Egy briliáns kutatóorvos szerepébe fogsz kerülni az egyjátékos kampányban, aki (egy balul elsült kísérlete következtében... piha) éppen karrierje mélypontjára ért. A sztori ott indul, hogy afféle botcsinálta szanitécként egy rutinküldetésben veszel részt; a feladatod egy transzportnyi rejtélyes vírustól megbetegedett fogoly felügyelete. Az unalmasnak ígérkező megbízás egyhangúsága azonban hirtelen megtörik, a szállítóhajót találat éri az űrben, a kényszerleszállást rajtad kívül csak egy rejtélyes rabnő, az igézően szép Karina éli túl. A nem éppen sima landolás után keserűen rá kell döbbenned, a megbízást teljesítetted, a Börtönbolygón vagy, csak nem éppen olyan körülmények között, ahogy azt előtte képzelted. Innen indul a hajsza az idővel, hogy mihamarabb felleld a Military Alliance Security (MAS) központját, és átadd a biztonsági szolgálat vezetőjének a súlyos hírt: alig 16 óra múlva ér bolygókörüli pályára az a műhold, melynek feladata a Föld totális sterilizálása...



PARIAH GÉPIGÉNY

A játékot az Amerikai Egyesült Államokban kiadó Groove Games (Európában a HIP Interactive) közleménye szerint a játék minimum processzor igénye egy Intel PIV 1,4 Ghz-s CPU (vagy ennek AMD megfelelője). A program feltelepítéséhez Windows 98SE, 2000 vagy XP operációs rendszer szükségeltetik, minimum 2 GB szabad merevlemez területtel. A Pariah indításához minimum 256 MB Ram fog kelleni, egy 32 MB-os teljes értékű DirectX 8-as videokártyával, ami azt jelenti, hogy például egy Geforce MX-el már fiaskóba torkollik a telepítés, és hasonlóan alapban kudarcra van ítélve a Win95 és NT rendszereket favorizáló felhasználó is.

kalommal is segít egyes feladatok megoldásában, büntetett előélete miatt azonban nem számíthatunk minden esetben százszázalékos együttműködésre részéről - Karina összetett személyisége sok fejtörést fog okozni majd a játékban.

Multiplayer UT módra

Nincsen Digital Extremes játék erős többjátékos mód nélkül. E kijelentés igaz a Pariah-ra is. A játék multiplayer módja 16 játékos egyidejű harcát teszi majd lehetővé, öt, mára már klasszikus játékmódban. A játékban 13 térképen folyhatnak majd a LAN- és internetes partik, ez azonban korántsem jelenti azt, hogy ennyi helyszín áll csak rendelkezésre. A többjátékos mód egyik igazi ínyencsége, hogy a programban helyt kapó járművek többsége többszemélyes, így a csapatközpontú mókáknál az eredményesség leginkább azon fog múlni, hogy a harcosok hogyan tudnak összehangoltan támadni, leghatékonyabban kihasználva az elérhető járművek és a pálya domborzatának adottságait. A multiplayer módban is lesz lehetőség WEC-egységeket gyűjtésére, fejlesztve ezzel aktuális fegyverzetünket. A készítők szerint az upgrade-lehetőség a csapatjátékok egyensúlyban tartását fogja biztosítani, mégpedig jól. Ha megölsz valakit, akinek több a frag-je, mint neked, akkor az eldob egy WEC-egységet, melynek felvételével fejlesztheted fegyvered. Ha olyan játékost eliminálsz, akinek kevesebb a találati pontja, mint a tiéd, ő természetesen nem fog eldobálni semmit, így nem igazán lesz értelme a legutolsó helyen álló harcost megölni. A Digital Extremes azt szeretné, ha a Pariah-ban a WEC megszerzése lenne a cél. A Pariah öt többjátékos módja a következő lesz: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag, Siege és Frontline Assault. A klasszikus módok nem igényelnek különösebb magyarázatot, a Frontline Assault kapcsán az Unreal Tournament 2004-féle OnSlaughtra gondoljatok, nekem személy szerint is éppen ez a célorientált, igazi mini-történetet bemutató móka tetszett a legjobban. Kérdés, hogy vajon sikerül-e a Pariah-ban megvalósítani, hogy ebben a játékmódban támadót játszva is legyen esély a győzelemre...

M.A.P. Editor

A készítők egyik legötletesebb vívmánya a Pariah kapcsán, hogy a játékhoz „alapértelmezésben" fog tartozni egy pályaszerkesztő. A M.A.P. segítségével bárki könnyedén készíthet egyedi játékhelyszínt magának a Pariah környezetében. A könnyedség abból ered, hogy a pályaszerkesztő több, előre megtervezett alaptérképet fog felkínálni, melybe egy egyszerű, ikonokkal operáló szerkesztő segítségével tudjuk majd elhelyezni a számos, szintén előre gyártott objektumot, továbbá mi határozhatjuk majd meg a térkép napszakát és időjárási viszo-

A PARIAH HŐSEI

Jack Mason

Az általunk megszemélyesített karakter egy jobb napokat is megért kutatóorvos (nem, nem, ezúttal nem Dr. Freeman), aki egy szerencsétlen űrbaleset miatt kerül szorult helyzetbe a börtönbolygón. Hősünk nem rendelkezik semmilyen földönkívüli vagy szuperképességgel, így a túlélésért csak annyit tud tenni, mint egy átlagember...

Karina

Mason mellett az egyetlen túlélője a kényszerleszállásnak. Karina egy meglehetősen szexis rabnő, akinek a baleset után egyetlen célja, hogy minél messzebb kerüljön a Doktortól. A lány egyébként súlyos beteg, őt is megtámadta az a furcsa idegen vírus, amelytől az egész emberlakta galaxis retteg. Karina és Jack Mason „harca" végigkíséri majd az egész játékot, a rabnő cselekedetei számos alkalommal fognak komoly fejtörést okozni.

Stockton

A börtönbolygó kisszámú, ámde erős fegyverzetű védelmének vezetője Stockton, akinek családjának története sötét titkot rejt. A generális édesapja volt az a személy, aki a rettegett vírust annak idején felfedezte, Stockton pedig gondoskodott arról, hogy atyja öröksége ne maradjon a titkos laboratórium falai között.

DIGITAL EXTREMES - JAMES SCHMALZ INTERJÚ

Igazgató Úr! Köszönjük, hogy szakított időnk a PC.Games kérdéseire, azt javaslom, vágjunk is bele! Első kérdésem az, hogy milyen arányban osztanak meg a Pariah-ban a külső és belső helyszínek?
A játék kampánya 80%-ban kültéri, és majdnem mindegyik multiplayer térképet kültérre terveztük, nem csupán azért, hogy különbözzön a korábbi játékainktól, hanem hogy kiélvezhessük a járművek és néhány kifejezetten gyors kültéri helyszínrajzoló technológia (amit az Unreal motorjához hozzáadtunk) lehetőségét. A multiplayer élményt frissítővé és különbözővé akartuk tenni más FPS játékoktól, a Pariah nagyon akcióközpontú és emellett igen változatos játék lesz.

Miért egy doktor a főhős a játékban?
Nem akartunk egy új Supermant kreálni, szerintünk a felhasználók jobban szereit a hús-vér karaktereket.

Lesz-e dinamikus nappal- és időjárás-változás a börtönbolygón?
A napszakok változni fognak a játék során, de annyira kevés időt töltesz majd el egy-egy helyszínen, hogy nem lesz az érzékelése olyan látványos.

A honlapon látható screenshot-gyűjteményben van egy Bogie, amely kétszemélyes, ez arra enged következtetni, hogy a Single Player játékmódban lesznek társaink, valahogy úgy, mint a Halóban. Milyen szerepet kapnak az NPC-k a játékban?
Igen, a Bogie egy kétszemélyes jármű, a sofőr az első fegyvereket irányítja, az utas pedig a rakétakilövőt. Minden egyes járműnek saját funkciója van, és más menettulajdonságokkal bír, találó a Halo-hasonlat... A Pariah-ban is aktívan fogják támogatni az NPC-k a játékost.

Az épületekben tudunk-e tárgyakat mozgatni, mondjuk fedezékként feltornyozva azokat, mint a HL2-ben?
Igen, elbújhatsz, megkerülhetsz terepтárgyakat, ráadásul néhány fegyvernek akkora a tűzereje, hogy velük lesz mód a környezet rombolására is.

Lesznek-e speciális gyűjthető és felszedhető képességek a térképeken, mint pld. az Adrenalin az UT-ben?
A multiplayerben gyűjthetsz Weapon Energy Cores-okat, amelyek a fegyverek energia-magjai, ezzel fejleszttheted a fegyverzetedet. A WEC-rendszerrel szerintünk minden eddiginél könnyebben egyensúlyban tartható a multiplayer játék. Ha megölsz valakit, akinek több a frag-je, mint neked, akkor az eldob egy ilyen WEC-et, amit ha felveszel, erősebb lesz a fegyvered. A fegyver fejlesztés opciójával, amely a Pariah-ban debütál először, kiegyensúlyozottabbá válhat a küzdelem, és szerintünk a WEC megszerzése közkedvelt cél lesz.

Melyik Assault pálya a kedvence a fejlesztőknek?
Riverbed a nagy DE kedvenc, mert ebben egyensúlyban van a gyalogos és járműves játékmód, és emellett szenzációsan néz ki a pálya.

Lesz-e cooperative mód a játékban?
Igen lesz, akár split screenben is lehet majd játszani egy gépen.

Melyik térképpel dolgoztak a legtöbbet, mi okozta a nehézséget?
Mindet nehéz volt megalkotni, nagy kihívás volt számunkra, hogy olyan pályákat alkossunk, ahol tökéletes legyen a játékélmény és emellett úgy nézzen ki, hogy minden felhasználó álla leessen, amikor meglátja...

Körülbelül mekkora méretű lesz egy M.A.P.-vel készített egyedi térkép? Támogatja-e a cég ezek cseréjét a jövőben, ha igen milyen módon? Terveznek-e pénzdíjas pályatervező versenyt?
Némelyik nagyon nagy. Mindenképp elég nagy ahhoz, hogy legyen rajta elegendő hely a tervezésre, ezek tágas, optimális méretű jármű-orientált térképek, ahol elégséges a hely a vezetéshez. Úgy terveztük meg a Pariah-t, hogy a jövőben könnyűszerrel lehetséges legyen az on-line térképcsere. Pályatervező versenyt nem terveztünk, de nem rossz ötlet!

Hogy fogadták a hírt, hogy az UT nem került be a szingapúri World Cyber Games 2005-ös játéklistájára? Mit gondolnak, a Pariah szerephez juthat 2006-ban?
Az igazán szerencsétlen tény, hogy nem lett kiválasztva az Unreal Tournament 2004 a WCG 2005-re, de reméljük, hogy ez csak egy pillanatnyi állapot és a jövőben lesz Digital Extremes játék a világbajnokságon. A Pariah szerintünk rendelkezik néhány egyedi és igazán ütős multiplayer aspektussal, így nagyon izgalmas lesz, hogy hogyan reagálnak rá a játékosok. Nagyon reméljük, hogy minden vásárló élvezni fogja a termékünket.

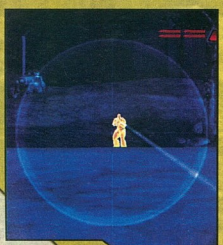
Terveznek-e folytatást? Vagy jövőre újra az UT széria friss darabját kell keresnünk a boltokban?
Igen, igen, hogy is van ez? Már van egy sorozat? Ááá, igen biztos úgy érted a Pariah-hoz! A tréfát félretéve, a válasz határozottan igen. Úgy tűnik lesz Pariah 2, mert már most rengeteg előrendelés van az első részre a kereskedőktől. Szeretnénk egy UT-vel párhuzamos univerzumot és image-et építeni a Pariah-nak is.

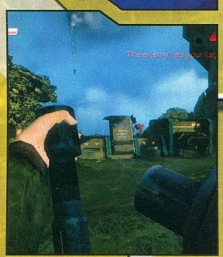
Mi az ajánlott konfiguráció a játékhoz?
Egy mai középkategóriás (átlagos) gépen megfelelően fog futni a játék.
A egyetlen kritikus elem a HDD -n található hely, amelynek minimum 3 GB körül kell lennie.

Milyen adathordozón jelenik meg a Pariah?
Alapértelmezésben 5 CD lesz a telepítő, de tervezzük a DVD-megjelenést is.

Köszönjük a lehetőséget, jó hajrát kívánunk a kiadáshoz!

nyait. Minden szabadon tervezhető alaptérkép járműorientált, hisz - a fejlesztők szerint - a Pariah többjátékos módjának igazi erőssége úgyis a járműhasználat lesz. A készítők gondoskodtak arról, hogy a játékosok által összeállított térképek szabadon cserélhetők legyenek, így a kevesebb, mint 100 kbyte méretű állomány cseréjével máris játszhatóvá válik bárki számára minden egyedi térkép. A legjobban sikerült egyéni terveket a készítők elérhetővé fogják tenni a program hivatalos honlapjáról is. A készítők szerint a játék hosszú életére a legnagyobb garanciát éppen a pályaszerkesztő nyújtja. Ennek kapcsán a Digital Extremes-nél nagy is az izgalom, hogy sikerül-e eltalálni a játékosok igényeit. A programozók megpróbáltak olyan szerkesztőt alkotni, amely nem igényel több óráig tartó kézikönyv-olvasgatást, de mégis elég összetett és variábilis ahhoz,





hogy igazán izgalmas és jól játszható, egyedi térképeket készíthessünk. A fejlesztőknek a program kapcsán a legnagyobb elismerést az jelentené, ha sok ember érezne késztetést az M.A.P. Editor használatára.

Grafika

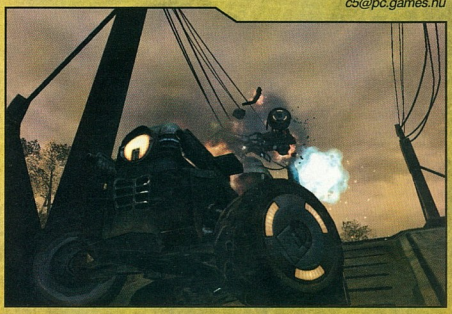
A játékban a fejlesztők beépítették a napszak és az időjárás-változás képességét, melyet kevésbé fogunk érzékelni a single kampányban, hiszen a dinamikus, akcióorientált sztorivonal miatt kis időt fogunk eltölteni egy-egy helyszínen.

A képességet sokan valószínűleg a pályaszerkesztő használatakor fogják felfedezni igazából. A Pariah teljes DirectX 9 támogatással fog bírni, a képi megjelenésért a folyamatosan csiszolt Unreal Tournament 2004-ből ismert Unreal motor lesz felelős. A játék-közbeni képeket látva a vizualitás terén nem lesz okunk panaszra. Nagy kérdés azonban, hogy egy igazán minőségi látványhoz vajon konkrétan milyen konfigurációra is lesz majd szükségünk.

Elvárások

A Pariah előzetes végén engedjétek meg, hogy essék néhány szó arról, hogy mi az, aminek személy szerint örülni tudnék a játék kapcsán. Tetszene, ha az egyjátékos kampány nem süllyedne el, nem válna szürkévé és monotonná még a tizedik játékórában sem - negatív példaként gondoljatok csak a Doom3-ra, mondjuk három órával a játékkezdés után. Tetszene, ha a járműirányítás tényleg minimum olyan lenne, mint a Halóban - ha übereli, az se baj. Tetszene, ha tényleg alapjaiban változtatna a játékmeneten a fegyverek fejleszthetősége - mondjuk a HL2 Gravity Gun-ja okozta döbbenethez hasonlóan. Tetszene, ha átgondolt lenne minden multiplayer térkép, és tényleg izgalmas egyedi pályákat lehetne szerkeszteni a játékba beépített M.A.P. Editorral. Tetszene, ha a játékosok többségének tetszene a Pariah...

C5
c5@pc.games.hu



A GRAFIKA JÖVŐJE

A Pariah alatt még a jelenlegi generációs Unreal motor dübörög, de már nem kell nagyon sokáig várni, hogy az Unreal 3.0 motorral készített játékok izzasszák meg kedvenc masinánkat, és a konzolokat. A tavalyi E3 során bejelentett új generációs grafikus motor mai ésszel szinte felfoghatatlan teljesítményre képes, ennek meg is lesz az ára; a mai konfigurációk számára egyelőre teljesíthetetlen követelményt támaszt.

A fejlesztők ennek ellenére már a következő generációban gondolkodnak, többek között a Bioware és a Midway is úgy döntött, hogy eddig be nem jelentett játékaik fejlesztéséhez az Unreal 3.0-t használják fel. Ez azt jelenti, hogy már jó néhány X-Box 2-es, Playstation 3-as játék, illetve olyan program készül, aminek futtatásához a jövő évben megjelenő PC összetevők (videokártya, processzor, stb.) szükségesek...

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1,4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 2 GB HDD, 32 MB DirectX 8.x VGA
MIBEN LESZ MÁS: Új menüzenziót kap a járműves harc, 3 szintű upgrade opció a fegyverekre.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Tapéta, Pack

- Sztori alapú FPS
- Kivitelezés
- MAP Editor

HITMAN: BLOOD MONEY 42

BEMUTATÓK

41 TIMESHIFT

A Will Rock mögött álló New Jersey-i „kirakatirodával", ám a valódi munkát - a szentpétervári hátországgal megtámogatott orosz tundrán végző - Saber Interactive fejlesztőcsapata (az Atari védőszárnyai alatt tevékenykedve) olyan időzavarba próbál keverni minket, amelyre még egyetlen FPS-ben sem volt példa. A TimeShift igazi nagy újítása ugyanis az idővel, mint negyedik dimenzióval történő kis játszadozásunk lesz... Úgy néz ki, a fejlesztők egyre inkább kénytelenek innovatív megoldásokkal fűszerezni az akciójátékokat, és ennek, mi - játékosok boldogan isszuk meg a levét.

42 HITMAN: BLOOD MONEY

Az első két rész után még egyértelműen patinás sorozat fénye gyorsan megkopott az összecsapott, gyengécske harmadik epizód megjelenése után. A flashback-ekkel tarkított sztori nagyot üthetett volna, ha minimális újításokat belecsempésznek a fejlesztők, de sajnos megelégedtek a már meglévő megoldásokkal. Természetesen egyértelmű volt, hogy kopasz barátunk még visszatér, hogy újra uralma alá hajtsa a fanyalgó játékosokat. Készül az új rész, és most itt a nagy lehetőség, hogy kiköszörüljék a csorbát. Az eddigi infók alapján erre minden esély meg is van...

LEÍRÁSOK

44 THE PUNISHER - 62%

Marvel-eszencia, Manhunt Max Payne bőrkabátjában, botrányosan véres és erőszakos - örülünk. Tipikus konzolos, ám azokhoz viszonyítva túl könnyű céllövölde, ráadásul büntetően gyenge portolás, ronda textúrákkal, kiherélt Havokkal, sikítós irányítással, mindezt megfejelve a cenzúra diszkrét bájával - sírunk.](redenc esete a lendkerekes egérrel, fejében megtorló gondolatokkal...

46 STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO - 94%

Egyik igencsak hideg januári napon érkezett meg hozzánk a Lucasarts legújabb fejlesztésének eredménye, a Republic Commando. Ezúttal egy teljesen új kategóriában próbáltak szerencsét a Star Wars univerzum kizárólagos tulajdonosai, nevezetesen a taktikai akciójátékok területén. S bár eddig hasonló dolgot még nem nagyon követtek el, igencsak meglepődve tapasztaltuk, hogy bizony ehhez is értenek, sőt számos olyan dolgot képesek még előrángatni, ami a műfaj eddigi művelőinek nem jutott eszébe. Így aztán egy igencsak fergeteges és mindenek előtt rendkívül hangulatos játékkal találtuk magunkat szembe, melyet vétek kihagyni.

EXTRA

50 HÓNAP SZTÁRJA: FPS

Szokásos rovatunkat témája miatt gyorsan átcsoportosítottuk az akció kategória lapjaira. Az FPS vitathatatlanul az elmúlt évek legnépszerűbb, leginnovatívabb műfaja. Az évek során jó néhány kiemelkedő alkotás született, a programokat fejlesztő zsenik mára kultikus, félisteni magasságokba emelkedtek, tegyük hozzá, teljesen megérdemelten. Előttük, és a mára már klasszikussá érett programok előtt tisztelgünk rövid történeti összefoglalónkkal.

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Lego Star Wars — 2005/06 Digital Jesters
- Boiling Point: Road to Hell — 2005/05 Akari
- Bet on Soldier — 2005/04 Eidos
- DOOM III: Resurrection of Evil — 2005/04 Activision
- Splinter Cell: Chaos Theory — 2005/04 UbiSoft
- Conspiracy: WoMD — 2005/03 Oxygen Interactive
- Rainbow Six: Lockdown — 2005/03 Vivendi
- Robots — 2005/03 UbiSoft
- Psychotoxic: Gateway to Hell — 2005/03 TBA
- CT Special Forces: Fire For Effect — 2005/03 Hip Interactive
- Stolen

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Wanted Guns — 2005/03 Hip Interactive
- Project: Snowblind — 2005/03 TBA
- Close Combat: First to Fight — 2005/03 Take 2
- Brothers in Arms — 2005/03 UbiSoft
- SWI: Republic Commando — 2005/03 Activision
- Psi-Ops: The Mindgate C. — 2005/02 Zoo Digital
- Vietnam: The Tet Offensive — 2005/02 Oxygen
- Scrapland — 2005/02 Deep Silver
- Second Sight — 2005/02 Codemasters

A MÚLT - TOPLISTA

1. Half-Life 2 — Vivendi
2. Half-Life — Sierra
3. Far Cry — UbiSoft
4. Doom 3 — Activision
5. Chronicles of Riddick — Vivendi
6. Grand Theft Auto: Vice City — Take2
7. Prince of Persia: Sands of Time — Activision
8. Call of Duty — UbiSoft
9. Max Payne 2 — Take2
10. Mafia — Take2

INFO SABER INTERACTIVE | ATARI | WWW.ATARI.COM/US/GAMES/TIMESHIFT/PC | 2005. OKTÓBER

A randi kellemesnek ígérkezett, de végül egyik fél sem jelent meg a találkozón

Mióta Jimmy megkapta a vadiúj spektrografikus DDDX-684 'a gyilkos' típusú fegyverét, mindenben célpontot látott

TIMESHIFT

Időlassítás, avagy mi leszünk a negyedik dimenzió urai?

Számos film, regény, és egyéb alkotás kezdődött már azzal a jól bevált történeti csavarral, hogy ki kell derítenünk, hogy mi történt jól megszokott életvitelünkkel, és mitől állt feje tetejére az egész világ. A legutolsó B kategóriás produkcióktól kezdve a forradalmian lebilincselő sztorikig terjed a skála, úgyhogy biztos sokan már akkor legyintve fordulnak el egy ilyen témájú alkotástól, mikor megtudják, miről is szól. Pedig ítélkezni csak a kész termék megjelenése után tudnánk helyesen, úgyhogy arra bíztatnék mindenkit, a jelen cikk tárgyának is adjunk egy esélyt ...

A szentpétervári hátországgal megtámogatott Saber Interactive fejlesztőcsapata (az Atari védőszárnyai alatt, a New Jersey-i Will Rock „fedőiroda" neve mögött) olyan időzavarba próbál keverni minket, amelyre még egyetlen FPS-ben sem volt példa. Egy bizonyos Swift ezredes bőrében találjuk magunkat, aki egy szép reggelen dolgos és megszokott hétközi napjai helyett egy egészen más dimenzióban ébred. Az idő és a hely ismerősnek tűnik, ám a környezet mintha mégis teljesen kicsavarodott volna magából. Visszatértek a kommunizmusra letagadhatatlanul emlékeztető idők, és az emberek emlékeiből is mintha eltűnt volna addigi életük összes mozzanata. A hősünkön lévő kvantumruhának köszönhetően azonban könnyedén kideríthetjük, hogy ki állhat eme furcsa eseménysorozat mögött, hiszen oda-vissza tekerhetjük az időt!

Az eredetileg Chronos munkacímmel indult játék a Will Rock által is használt Saber3D engine egy továbbfejlesztett változatával duruzsol, amely a korszerű technikán kívül leginkább a Max Payne-ben megismert időlassításos effektus továbbfejlesztett változatával kecsegtethet minket. A TimeShift igazi nagy újítása ugyanis az idővel, mint negyedik dimenzióval történő kis játszadozás: lehetőségünk lesz az eseményeket lelassítani, megállítani, vagy éppenséggel visszatekerni - miközben mi magunk szabadon mozoghatunk és rombolhatunk kedvünkre. Persze túlságosan is könnyű dolgunk lenne, ha korlátlanul garázdálkodhatnánk - így sajnos (vagy szerencsére) egy adott értékű időmanipuláció-mennyiség leteltével várnunk kell, míg ruhánk energiái újra feltöltődnek, és megint akcióba bocsátkozhatnánk isteni tehetségünkkel. A pályákon előforduló kisebb-nagyobb fejtörők mind az időlassításhoz kötődnek majd - tehát úgy néz ki, végleg elfelejthetjük az eddig megszokott kulcskereséses sablon-FPS-es megoldásokat.

Elsősorban a szingli kampány lesz a fő húzóerő, úgyhogy már várjuk az első mozgóképes bemutatót, hogy kicsit közelebbről is szemrevételezhessük a Saber3D engine tudását. Addig is képzeletünkben szerkesztőségünk már tekercseli az időt előre, hogy aztán oda-vissza lassítva azt több sorozat ólmot eresszen a világunkat elferdítő gazemberekbe...

Bagó Péter
bp@pc.games.hu

FPS ÖRÖMÖK

Természetesen nem csak az idővonal megbolygatásával próbál magához édesgetni a játék; a TimeShiftben is ugyanúgy megtalálhatóak lesznek a klasszikus FPS-kellékek, mint bármely más mai lövöldében. Ugyanúgy lesznek fegyvereink (szám szerint 10), jó nagy adag küldetés (összesen 34 misszió vár ránk, 11-re pályarészre osztval, és még járművek irányítását is beválalhatjuk - a kimaradhatatlan - multiplayer mód mellett (16-an egy arénában, juhé!).

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Az idő teljes mértékű irányítása teljesen új játékélményt adhat!

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- + Időlassítás
- + Korszerű megvalósítás
- − Túl művi a környezet

INFO INTERACTIVE | EIDOS | WWW.HITMANBLOODMONEY.COM | 2005. ÁPRILIS

Ha a Télapó bázisán új szelek fújnak, és a játékok csomagolása helyett vad orgiák zajlanak, nincs más lehetőség, be kell vetni a 47-es ügynököt...

HITMAN: BLOOD MONEY

Avagy hogyan lesz a vadászból áldozat...

1998 szeptemberében, két dán stúdió (a Nordisk Film & TV és a Reto-Moto) fúziójából alakult az IO Interactive. Az egy magyar származású fiatalember közreműködésével alapított koppenhágai stúdió első munkája a kopasz bérgyilkos, Hitman történetét feldolgozó játék olyan váratlanul robbant be a köztudatba, hogy talán maguk a készítők lepődtek meg a legjobban, hogy első játékukból több mint 600 ezer példányt sikerült világszerte értékesíteni. Nem is csoda, hogy a szinte kultikus státuszt elért 47-es ügynök történetét folytatták - a 2002-ben megjelent második rész máig 3 millió darabban fogyott... 2003-ban egy rövid kitérő következett a cég életében: az Electronic Arts szárnyai alatt a Freedom Fighters című, külsőnézetes, csapatalapú „felszabadítós játékot" tették le az asztalra - a már elvárható magas színvonalon. Aztán tavaly tavasszal visszatértek a már jól bevált recepthez, és immáron az Eidos belső kötelékébe lépve, harmadik alkalommal hozták el nekünk a hallgatag bérgyilkost. 2005 pedig úgy látszik újfent Hitman éve lesz - ha minden jól megy, már csak pár hónap választ el bennünket a legújabb rész, a Blood Money premierjétől.

Na most jól jönne egy mentőputtony...

Kettővel ezelőtti számunk hírrovatában már érintőlegesen foglalkoztunk a Blood Money-val, ám akkor mindössze egy koncepciótervet, és néhány apró infó-morzsát tudtunk elszórni számotokra. Szerencsére a

ZENE FÜLEINKNEK

Ahogyan a Hitman első, és második részének hanganyagát, úgy az eljövendő negyedik részét is a Magyar Rádió Szimfonikus Zenekara (Budapest Symphony Orchestra) jegyzi majd. Jesper Kyd komponálásában már tavaly elkészültek a felvételek, melyeket itt, Budapesten rögzítettek. A zenekart egyébként 1943-ban alapították meg, egy bizonyos Dohnányi Ernő kezdeményezésére, és fellépéseivel, valamint professzionalitásával azóta 4 kontinens 45 országában öregbítette hazánk hírnevét.

helyzet megváltozott - és ha egy minden részletre kiterjedő információ-bombát nem is, de egy igen mély előzetes bemutatót lehetőségünk adódott prezentálni nektek.

Akik emlékeznek még a harmadik rész, a Contracts végére, azok bizonyára velünk együtt értetlenül fogadták az utolsó missziót, ahol nemhogy választ kaphattunk volna kérdéseinkre, hanem egyenesen újabbak jelentkeztek. Történt ugyanis, hogy a visszaemlékezéseink legvégén visszatérünk a jelenbe (ahonnan az egész memoár indult): hősünk halálos sebet kapva, feladatát beteljesítetlenül hagyva kényszerül elhagyni a csatateret. Az a mai napig rejtély maradt, hogy a párizsi operaházban zajló küldetés hogyan torkollhatott ilyen súlyos végeredménybe, de a fejlesztők felől érkező ígéretek szerint a Blood Money választ ad erre a kérdésre. Mégsem ez lesz a legsúlyosabb problémánk a folytatásban, hanem az a - csepet sem elhanyagolható - tény, hogy kenyéradó ügynökségünk, az ICA bérgyilkosai legyek módjára hullanak. Minden jel arra utal, hogy egy konkurens ügynökség lépett színre, és 47-esünk félelmei csak beigazolódni látszanak, mikor már egyetlen kapcsolattartójával is elveszti a kontaktusát... Üldözött vaddá válva nem marad más választása, mint meghúznia magát egy távoli országban, így krómozott táskájával az Egyesült Államokba látogat. Persze az élet a nagy víz túloldalán sem habos torta - ha ki szeretné deríteni, hogy mi állhat a gyilkosságsorozatok hátterében, pénzt kell szereznie, azt pedig mi mással érthetné el, mint kétkezi munkával. Ez, esetünkben a szaftos bérgyilkossági feladatok elvégzését jelenti...

A szabad fordításban Fejpénz / Vérpénz címmel megjelenő negyedik részben újból hangsúlyosabb szerephez jut a pénz, valamint a gazdálkodás témaköre. A megkeresett pénzünket kétféle módon használhatjuk fel: rendőröket, szemtanúkat, vagy takarítóbrigádokat fizethetünk le, hogy elsimítsák ügyünket, vagy biztosítsák a tetthelyet, de fegyvereinket és felszerelésünket is bővíthetjük belőle.

Mindkét megoldás célravezető, mégis teljesen más oldalról közelíthetjük meg velük a sikert. Csak rajtad áll, hogy melyik utat választod! Ám nemcsak az elvégzett feladatok sikerességétől függően alakuló díjszabásunkra kell odafigyelnünk, hanem a vállalt küldetések alatti viselkedésünkre is. Elég egy óvatlan mozdulat, hogy felhívjuk magunkra a figyelmet, és nehezen felépített inkognitónk kártyavárként dőlhet össze. Ez azért érinthet kellemetlenül, mert így elterjed gyilkosságaink híre, és a sorban következő kiszemelt áldozat már jóval körültekintőbben fog eljárni biztonsága érdekében, amit ellenkező esetben nem biztos, hogy megtett volna.

Meddig várunk még az Öregre?

Úgy látszik kiéhezett az Öreg az Északi sarkon...

Arról már nem is beszélve, hogy így jóval nagyobb a felismerésünk veszélye...

Az IO Interactive által saját kezűleg fejlesztett Glacier játékmotor úgy néz ki, hogy jól állja a az idő vasfogát, hiszen ez már a negyedik olyan játék lesz, amelyet ugyan az a motor hajt. Igaz, a Blood Money alatt egy már jócskán továbbfejlesztett verziója pakolgatja a biteket. Ügynökünk olyan új mozgásokra lesz képes, mint a falra mászás, dobozok tetejére való felpattanás, ablakon történő beugrás, emberek magasból való lelőkése - de jócskán javult a grafikai teljesítmény is. A program immáron képes olyan apróságok megjelenítésére is, mint a lövésnyomok az áldozatok ruháin, úgyhogy kétszer meg kell gondolnunk kinek, és milyen gúnyáját szeretnénk felhúzni magunkra álcázásképpen. Természetesen fejlődött a Mesterséges Intelligencia is, ez alkalommal jóval körültekintőbb, gyanakvóbb, és nehezebben átejthetőbb habitussal vértezték fel virtuális játszótársainkat. Nem elég csak elrejtenünk áldozatainkat, figyelnünk kell arra, hogy ne hagyjuk más, árulkodó nyomokat - például vérfoltot - magunk után.

Ahogyan az eddigi részek sem, úgy a Blood Money sem tartalmaz majd multiplayer módot, de nem zárkózik el egyéb hálózatos lehetőségektől. Hogy ez a talányos mondat mit is jelent valójában ahhoz sajnos még túl korai időpontban kérdeztünk rá, hogy értékelhető választ kapjunk... Annyit azonban már biztosra vehetünk, hogy a küldetéseink változatosságára nem lehet panasz: hol egy pornóbáró által rendezett mikulásünnepségen kell „fellépnünk", hol pedig Las Vegas villódzó fényeiben elsütnünk fegyverünk. Az általunk látottak alapján bizakodva tekintünk a Blood Money megjelenése elé - főleg annak tudatában, hogy még közel sem lőttek el minden puskaporukat a készítők!

Bagó Péter
bp@pc.games.hu

47-ES A VÁSZNON

Dr. Uwe Boll, rendezőként és forgatókönyvíróként elkövetett legutóbbi két filmjéből (a sok egyéb tanulság mellett) leginkább arra következtethetünk, hogy közel 15 éves filmezés után is eltorzulhat az ember ízlése, valamiféle megmagyarázhatatlan, kifacsart irányba. Az Alone in the Dark és a The House of the Dead számítógépes filmadaptációi a világ legnagyobb filmadatbázisaként aposztrofált Internet Movie Database-en a 9., és 29. helyezést foglalják el - a legrosszabbul sikerült filmalkotás kategóriájában (ami már önmagában fonák - egy ilyen fércműre legkevésbé sem az alkotás szó jut az ember eszébe...). A dolog pikantériája, hogy az oldal több millió filmet tudhat adatbázisában, aminek tükrében - és személyes tapasztalatunk alapján is - bátran kijelenthetjük: aki látott már Uwe Boll filmet, az egyhamar nem felejti el a „szakbarbár" ténykedését. Éppen ezért - valamint a Hitman széria, a játékok terén megfigyelhető sablonosodás ellen küzdő professzionális mivolta miatt - félve olvastuk azon lapértesüléseket, miszerint német származású doktorunk élénk érdeklődéssel viseltetik a Hitman megfilmesítési jogai iránt. Sem az Eidos, sem pedig a játékot jegyző IO Interactive nem zárkózott el egy Hitman mozi lehetőségétől, ám mint azt többször is megerősítették: még mindig túl korai az idő ahhoz, hogy bármilyen konkrétumról beszámolhassanak. Elkeseredésre adhat okot, hogy Mr. Boll pár napja tárgyalt újfent az Eidos illetékeseivel a Hitman film kapcsán, és pozitív előrelépésekről számolt be. Hát senkinek nincs jó ízlése ott Angliában?!

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Szebb, gyilkososabb, összetettebb - és nehezebbnek ígérkezik, mint valaha.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Mikromenedzsment
+ Megszépített látványvilág
- Még mindig nincs multi

INFO VOLITION | THQ | WWW.THQ.COM/PUNISHER | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Két fegyver, két ellenfél... a képlet egyszerűnek tűnt. De a Megtorló minden igyekezete is kevés volt ahhoz, hogy a célkeresztet mozgásba lendítse...

Százszor megmondtam, hatalmas balhét csinálok, ha nem árulod el a nagyi fenomenális tepertős pogácsájának receptjét!

THE PUNISHER

A megtorló éjjel sem pihenhet...

A hogy a mellékelt szövegdobozban olvashatjátok, a Megtorló figurája az új évezredben találta meg igazán célközönségét, ami a Marvelnek nagy öröm, hiszen újabb karakterét lehet behajtani a mozi/videojáték mókuskerékbe. Nekem a film nem tetszett; egyszer megnézhető, átlagos popcorn-mozi, néhány jó beszólással és jelenettel. Azt sejtettem, hogy lesz belőle játék, és mielőbb, míg meleg a téma; a kódolást a Volition vállalta magára, akik azért a PC-s fejlesztők rangsorában a Summoner-Red Faction-Freespace triászszal nem is állnak túl rossz helyen. Sajnos másik félelmem is beigazolódott: a minél nagyobb profit végett összplatformos cím lett belőle, és a fejlesztés fő csapása ilyenkor mindig a konzolvonal (elvégre onnan könnyebb PC felé portolni, mint vissza). Innentől kezdve az is nyilvánvaló lett, hogy egy tipikus konzolos „shooter" lesz belőle: van x pálya, a cél eljutni az egyik végéből a másikba, közben mindenkit kinyírni, a végén a főgonosszal padódózni. És lőn.

Valamiféle sztorivonal azért van, amolyan kerettörténet, melyben rendőrségi kihallgatás keretében idéződnek fel a Megtorló kalandjai: hogy csapott szét a drogosok raktárában, az autótolvajok műhelyében, meg még tucat helyen. Garth Ennis és Jimmy Palmiotti segítették a fejlesztők munkáját, és ügyesen (nyilván „felső sugallatra") becsempésztek néhány ismert Marvel-hőst vendégszereplőnek (Black Widow, Nick Fury), no és persze saját jogon szerepelnek az ismert Punisher-ellenfelek is: The Russian, Kingpin of Crime, Bushwacker.

A figura védjegye az erőszak. Rózsaszín mackós, hercegnőmentős játékot nyilvánvalóan nem lehetett belőle gyártani. A Volition nem is cicózott sokat: bestiális címet ütöttek össze, melyben korrekt arzenállal lőhetjük halomra a rosszfiúkat és több mint száz változatos módon végezhetjük ki őket. Eddig az elmélet. A gyakorlat sajnos az, hogy az egyre álszentebb Amerikában egy ilyen cím lassan épp úgy halálra lesz ítélve, mint Némethonban (ott nem is jelenhet meg a játék). Miután a kiadó THQ térdet hajtott a fiatalok lelki és szellemi egészségére éberen ügyelő ESRB-nek, kemény öncenzúrát hajtottak végre a címen. Egyrészt beépítettek egy pontrendszert, mely akkor ad nagyobb értéket, ha a bestiális kihallgatás végén elengedeted áldozatod (tipikus Punisher-megoldás, nem?), másrészt, ha mégis úgy döntesz, hogy kivégzed a már úgyis félig megnyomorított karaktert, a végső csapás átmegy fekete-fehérbe.

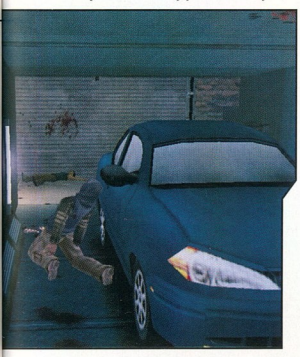
A PUNISHER-SZTORI

Frank Castle, a Punisher először az Amazing Spider-Man 129. számában, 1974 februárjában szerepelt, mint bérgyilkos: Jackal bérelte fel, hogy megölje Pókembert, ám Castle, miután rájött, hogy Spidey a jófiú, megbízóját vette célba. Az író Gerry Conway és a rajzoló Ross Andru „gyermeke" aztán a '80-as évek közepéig lépett fel vendégművészként. A '80-as évek végén, köszönhetően elsősorban Frank Miller „Dark Knight's Returns" sorozatának, új trend bontakozott ki, a keménytökű antihős, így a Punisher egy miniszériában mutatkozott be önállóan az új olvasóknak, és egészen a kora '90-es évekig a Marvel legnépszerűbb karaktere volt. A túl nagy reflektorfény azonban kiégette a figurát, és csak 2001 júniusában támadt fel ismét, az író Garth Ennis, és a Steve Dillon - Jimmy Palmiotti művészpáros jegyezte „Welcome Back, Frank" minisorozatban. Ez, és a belőle táplálkozó tavalyi film ismét a népszerűségi lista tetejére repítette a kegyelmet nem ismerő halálfejes megtorlót.

be, épp úgy, mint a szintén eme követelményrendszernek áldozatul esett Kill Bill első részében a teaházi jelenet. Elképesztően képmutató dolog ez, miután amúgy a legkülönfélébb lőfegyverekkel szaggatod darabokra ellenfeleidet, ott pedig patakokban folyik a paradicsomlé. De hát én már úgysem tudok kiigazodni az USA viselt dolgain...

De maradjunk a játéknál. A mechanizmus egyszerű: a Megtorló apartmanjából indul minden móka. Van egy arzenálod, melyben az eszközök fokozatosan válnak elérhetővé. Minden etap elején kapsz egy készletet, ezt az elérhető készségekből szabadon variálhatod, és láthatod a kiírást is: bizonyos pontszámot elérve teljesítheted a szintet arany-, ezüst-, illetve bronz fokozaton, ez, és a pálya végigjátszása különféle extrákhoz és bónuszokhoz juttat (ezeket az EXTRAS menüben találod; fontos, hogy ha csalást alkalmazol valamelyik pályán, az egyébként ott elérhető bónuszt nem kapod meg!). A megszerzett pontokat beválthatod (upgrade), picit RPG-szerű karakterfejlesztést és fegyverkiegészítőket vásárolhatsz (a pontokat csak akkor kapod meg, ha azok nagyobbak az adott pályán elért addigi rekordnál, úgyhogy szinte lehetetlen mindent kimaxolni; a Body Armor és a Kill Recovery a két leghasznosabb).

Mint említettem, az egyes etapok lényege: juss el A pontból B pontba, a rosszakat kicsinálva. Pár pályán van néhány jófiú és -leány is,



őket nem szabad bántani, ezt a célkereszt megváltozása jelzi. Gyakorlatilag minden ellenséget elkaphatsz, és kihallgathatod, ez a fegyverrel fenyegetés, fojtogatás, arcüzés, fej padlóba verése négyest takarja - ám vannak halálfejjel megjelölt karakterek, akik hasznos információk birtokában vannak, őket mindenképp érdemes kivallatni. Ha a környezetükben valamely tárgy előtt fehér aura tündöklöl, ez különleges mókát rejt: idevonszolva a speciális kihallgatás gombját lenyomva jön a nagy buli: fej leszorítása a fúrógép alá, ablak rácsapkodása a kobakra, szolid sütögetés a krematórium kemencéjében és hasonlók (van egyébként narancs au-

ra is, ez speciális ölési helyeket jelöl). A kihallgatás kezdetekor megjelenik egy sáv, mely a figura kitartását tükrözi. A lényeg, hogy a megfelelő interakcióval e mércét a sárga sávban kell tartani 3 másodpercig (se a zöld, se a vörös mezőbe nem csúszhat át). Ha ez sikerül, az illető megtörik, és köp. Ilyenkor két válaszlástod van: megölöd (ezért, mint fent írtam, pontlevonás jár), vagy életben tartod, ekkor Frank maga elé veszi a figurát; lehet öt golyófogó pajzsként használni, gyorsan kinyírni, esetleg egy ajtó előtt állva belőkni a szobába; ám van, hogy a fickó segít neked, ilyenkor el kell őt engedni (RELEASE), és követni. Sajnos itt jelentkezik az első büntetés: a Volition egyszerűen nagy ívben tett a billentyűzet/egér párossal megvert PC-s társadalomra; a faggatás joypadot használva az analóg joystick fel-le mozgatásával oldható meg. Ezt a portolók egyszerűen átforgatták egérre - azaz a rágcsálót kell kb. 15 centis amplitúdóval, mint lendkerekes autót tologatni, ám mivel általában csak az egyik irány ad jó eredményt, ezért a feltolod, felemeled, feltolod metódus a megoldás, mindezt a lehető legnagyobb sebességgel, ami - edzettségtől függően - azonnali vagy másnapi izomlázban és súlyos anyázásokban csúcsosodik ki. Azt kell, hogy mondjam, ez a legrosszabb megoldás, amivel ez alatt a röpke két évtizedes játékospályafutásom alatt találkoztam.

Sajnos a trehány portolás az irányítási galibákban (van még belőle, például az átkonfigurálás is az Acclaim siralmas metódusaira emlékeztet) nem merül ki - a grafika a másik fájdalom. Bár a karakterek jók, sőt Punisher koma egészen döbbenetes, a környezet az öreg konzolos címekre hajazóan élettelen, fakó, kis felbontású textúrákkal büntet, melyeknél én szebbet... khm... szóval csúnyák. Ha a Volition/THQ párosnál lényegesen kezdőbb Starbreeze kétszer egymás után képes volt csodát alkotni egy konzolos címből (Enclave, Riddick), akkor egyszerűen kikérem magamnak ezt a „nesze PC-s, neked is jusson valami" gondolkodásmódot!

Döbbenetes egyébként az is, ahogy a világszínvonalú Havok fizikai motorral bántak a fejlesztők. A rongybaba-hatást nem tudták elrontani, ám olyan fokú a környezet interaktivitásának hiánya, amelyet én jó tíz évvel ezelőtti játékokban láttam. Ráadásul mindezt sikerült értelmetlen döntésekkel fokozni: például van vetődés, ám valami csodás módon ez egyfajta egyhelyben lebegés/leesés. Az első pályát újra kellett kezdenem, mert két megijedt NPC beguggolt két kanapé közé, ezzel áthatolhatatlan akadályt képezve: sem őket, sem az ülőalkalmatosságokat nem tudtam átugrani, megmászni, arrébb rugdosni. Ja, és míg el nem feljetem: a „szokásos" konzolos ellenőrzőpontos mentés van, gyors- és normál mentés nincs. Hát köszönöm, ennyi.

Kevés helyem maradt, így gyorsan az arzenálról: pisztolyok, puskák, géppisztolyok, rakétavető, gránátok és társaik, eléggé teljes a kép. Emberünk képes gyakorlatilag minden készségből mindkét kezébe egy-egy példányt venni, és ezekkel tüzelni; mondjuk a célzás ebben a váll mögötti nézetben így elég nehézkes. A másik kötelező- en értékelendő dolog az ellenség intelligenciája, ami majdnem jó, ám sok esetben hibás, így nem rejt túl nagy kihívást a játék egyik nehézségi fokon sem, ami azért az újrajátszást nem igazán teszi életcéllá. Vannak aztán említésre érdemes pillanatok; amennyire nem voltam elégedett Thomas Jane úrral a filmben, annyira csillagos ötöst adok a hangjára ebben a játékban (lásd: Riddick/Diesel metódus). Nagyon ötletes az első „boss fight" a ruszkival, ám sajnos az összes többi főgonosz elleni meccs sablonos (szerintem a rövid fejlesztési időből ennyire futotta). Az egész játék picit félkésznek, összecsapottnak tűnik, ami, tekintve a jó alapötletet, a benne rejlő lehetőségeket, nagy ballépés a kiadó részéről; a „mindegy milyen, csak sokat lehessen benne ölni" rétegnek, és a fanatikus Punisher-rajongóknak tetszeni fog; mindezekkel együtt azonban ez egy átlagos, több tekintetben átlag alatti külső nézetes akciócím.

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

THE PUNISHER
NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti The Punisher játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hány filmfeldolgozás készült eddig a Punisher képregény alapján?

Sorolj fel három főellenfelet a játékból!

Mi a Megtorló 'civil' neve?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt március 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES -
The Punisher játék
1325. Bp. Pf.:315

automex
MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 1 GHz CPU, 128 MB RAM, 64 MB VGA (DX 8.1), 2 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehet egy játékot kompromisszumok nélkül elkészíteni?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | MAY PAYNE 2 - **92%** · MANHUNT - **78%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- + A főhős kinézete, hangja
- + Pár ügyes ötlet
- − Siralmas portolás
- − Cenzúra
- − Konzolos tucatcím

62%

INFO LUCASARTS | LUCASARTS | WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWREPUBLICCOMMANDO/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: 10.990 FT

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO™

Az elmúlt években a LucasArts fejlesztő-kiadó üzleti stratégiája jelentősen megváltozott, szerintem igen jó irányba, mivel igencsak jó játékokkal örvendeztettek meg minket. Engem személy szerint legjobban az ragadott meg, hogy nem csak egyetlen témakörre fordították a figyelmüket, hanem számos párhuzamos fejlesztéssel igyekeztek a játékosok sokirányú érdeklődését egyszerre kielégíteni. Találunk MMORPG-t, RPG-t, neten játszható akciójátékot, komoly FPS-t is. Ezek után már csak egy nagy területtel maradtak adósak, ez pedig a taktikai akciójáték kategória volt. Szerencsére ezzel sem várattak sokáig minket, hiszen hamarosan kezünkbe vehetjük a Republic Commando névre keresztelt játékot, amelyből egy majdnem teljesen végleges verzióit sikerült még a megjelenés előtt beszereznünk, hogy eléték tudjuk tárni a játék részletes bemutatását. Lássuk.

Kicsit szomorúan szereltem le az asztalomról a kormányt, ami egyben az elmúlt hetek slágerének számító NFSU2 végét is jelentette számomra. Jobb, ha már most bevallom, hogy igazán sokra nem számítottam a RC-tól, valahogy erőltetettnek éreztem ezt a fajta játékmenetet az SW világ esetében, főleg úgy, hogy az éddig csak alig-alig megismert klónok bőrébe bújva kell ügyködnünk. De ez egyelőre teljesen mellékes volt és nem is akartam azelőtt negatív véleményt alkotni, mielőtt egyáltalán megismertem volna a játékot. Így aztán a további agyalás helyett inkább az install menüpontot választottam, majd a szokásos beállítások után (grafix max, invert mouse :P) máris belevágtam a klónkatonák kalandos életébe.

A játék forgatókönyvírója nem bízott semmit sem a véletlenre, hiszen az első pár percben egy igencsak hangulatos bevezetőt nézhetünk végig, amely klón-életünk első perceitől a főbb lépéseket követi végig egészen felnőtt korunkig. Létrehozásunk oka sem marad titokban előttünk, jómagunk és három társunk alkotjuk az első és egyetlen különlegesen kiképzett klón kommandót, melynek parancsnoki tisztét nekünk kell ellátnunk. Sokáig nem nézelődhetünk, mivel (ahogy azt az Ep.2-ből is ismerjük) azonnal be is vetik az egész klónhadsereget. Ennek okán pár nagyszerű képet láthatunk arról is, ahogy az egész hadsereg elindul a Kaminóról. A következő pillanatban már a Geonosis sziklái felett repülünk, hogy hamarosan leszálljunk a Delta osztag első éles bevetésének színhelyén: a féli lerombolt arénában, ahonnan a jediket már korábban kimenekítették. Parancsunk különleges és a közeli csatatéren zajló harctól távol kell végrehajtanunk: szépen csendben(?) el kell takarítanunk az útból a Geonosis-i főmuftit az útból…

NÉZNI ÉS LÁTNIVALÓ

Annak ellenére, hogy a RC a licencelt Unreal technológiát alkalmazza, számos egyedi vonással rendelkezik, melyeket külön a játék kedvéért építettek be az amúgy sem gyengus motorba. Így aztán nem meglepő, hogy a képi élmény meglehetősen jónak mondható. Mivel a grafika minőségéről a mellékelt képekből is meggyőződhettek, ezért inkább a játék hangzásvilágát szeretném dicsérni. A zenei aláfestés természetesen az eredeti, John Williams alkotásokból indul ki, de erre az alapra még rengeteget ráraktak, ami így már önmagában is teljességgel megállja a helyét. Ehhez jön hozzá a szintén a filmekre építkező hangeffektusok világa és máris kész a remekmű, igaz kicsit kevéske környezeti hangaláfestéssel, de olyan SW atmoszférát teremtve, hogy csak követendő példának tudnám állítani bármely FPS számára. Azt hiszem, ez az a játék, amely alatt az ember egyszer sem kapcsolja ki a zenét, sőt, még teker egy kört a szabályzón, a szomszédok legnagyobb örömére…

A csapat

A Delta osztag összesen négy jópofa katonából áll, akik amellett, hogy hasonmásai egymásnak és persze Jango Fett tökéletes klónjai, teljesen más személyiséggel rendelkeznek. További különlegesség, hogy a já-

tékban senkinek nincs neve, csak azonosító száma. Ez először kicsit zavaró lehet, és talán erre a készítők is rájöttek, így aztán további be-

NEVETÉS NÉLKÜL?

Bármilyen komor a játék hangulata, bármennyire is rajtunk áll, vagy bukik a Köztársaság sorsa, a katonák itt sem tagadják meg sajátos, fanyarú humorukat. Ennek megfelelően számos olyan beszólás tarkítja a játékot, melyektől az ember jobb, ha az esc billentyűre csap, amíg kiröhögi magát, mert eközben a droidok ugyanúgy nyomulnak előre. Nem tudom megállni, hogy néhány példát ne idézzek:

- Hangárajtó nyílik, végső nagy leszámolás: „Csak ne egy Spider Droid legyen, csak ne az...", pár másodperccel később: „Valahogy tudtam, hogy mégis az lesz".
- Pók meghal, jön a parancs, hogy irány a második szint, valaki beszól: „Érdekes, hogy mindig van második szint...".
- Fixer crackeli a számgépet: „Piros, kék,..., kék, piros...", egy hang háttérből: „És még ez mondja magáról, hogy computer-specialista..."

Satöbbi-satöbbi és természetesen mindig a legfeszültebb, legváratlanabb pillanatokban. Persze a fenti példák is játék közben ütnek a legnagyobbat. Akinek nem erőssége az angol, javaslom a feliratozás bekapcsolását, mert különben sok nagyszerű pillanatról marad le és a nagyszerűen megalkotott játékélmény is kevesebb lesz tőle. Kár lenne érte.

cenevet is kitalálták a jobb megkülönböztethetőség miatt. Persze a nevek harc közben nem igazán látszanak, ezért minden katonánk más színű páncélban rohangál, valamint taktikai módban a sisakunkba szerelt jelző is az adott színnel világít. Na de nézzük, kikkel is hozott össze a jó sors, no meg a klónozógép:

07: piros, becenevén Sev, ő a csapat mesterlövésze, valamint a legelvetemültebb alak, amit igazán nem várnánk el egy klóntól, állandóan csak a gyilkoláson jár az esze

38: ez lennénk mi, azaz a csapat parancsnoka. Klónozó anyukánk szerint mi egyben valósítjuk meg három testvérünk összes jó tulajdonságát. Szóval igyekezzetek...!

40: zöld, becenevén Fixer, ami elsősorban arra utal, hogy mindenféle számítógéppel, biztonsági rendszerrel könnyedén elboldogul, kedvenc fegyvere a karjára erősített vibropenge, amellyel előszeretettel trancsírozza szét még a nagyobbacska ellenfeleket is.

62: sárga, becenevén Scorch, ami igencsak találó, mivel kedvence a DC17 anti-armor fegyver, amellyel kedvére pusztíthat, ja, és ő a csapat robbantási szakértője is. Azt hiszem, ennél a résznél kell megemlítenem, hogy csapatunk egyik tagja sem tud meghalni. Ez talán egy kicsit furcsán hangzik, de így van, legalábbis azzal a kitétellel, hogy ha harcképtelenné válik valaki, akkor saját magától nem képes ismét felkelni. Ehhez oda kell rohanni és a megfelelő szerkentyű segítségével ismét életre kelteni. Ha esetleg mi kerülnénk padlóra, akkor is ez a helyzet, csak várnunk kell, míg valaki odaér és beadja az újraélesztő energialökést. Így csak abban az esetben vallunk teljes kudarcot, ha mind a négy csapattag a földre kerül. Ez a módszer valószínűleg azt hivatott kiegyensúlyozni, hogy az eddigi játékokban a gép által irányított karakterek általában halhatatlanok voltak, hiszen XY az előre megalkotott forgatókönyv szerint kellett, hogy tevékenykedjen és pl. a 4. pálya végén halhatott csak meg. Ez a megoldás viszont sokkal jobb, hiszen itt hamar kiderül, hogy csapatunk tagjai éppen olyan sérülékenyek, mint mi magunk. Nagyszerű ötlet, tökéletes kivitelezés.

A csapat mozgatása

Most, hogy már ismerjük a csapatot, talán megismerkedhetünk az

irányításukkal is. Ezt nagyon egyszerű formába öntötték a készítők, ugyanis összesen háromféle felállásba rendezhetjük a bandát: támadó, követő, védekező, valamint egy gombnyomásra törölhetünk minden kiadott parancsot. Ez a három lehetőség egy kicsit nevetségesen hangzik és számomra is furcsa volt, amikor első lépésként áttanulmányoztam a billentyűzet kiosztását a játékban. Szerencsére a „taktika" szó azért ennél jóval többet jelent a játékban, csak egy eddig nem látott, nagyon egyszerű és gyorsan kezelhető módon oldották meg a problémát. Minden egyes helyszínen vannak olyan tereptárgyak, amelyek mögé kommandósunk úgy tud elhelyezkedni, hogy az egy fegyverfajtára nézve kedvező kilátást biztosít. Ezekre a helyekre mutatva megjelenik a kommandós szellemképe, mely megmutatja, hogy mely irányból lehet használni a helyet és hogy milyen fegyverrel. Nekünk nem kell mást tennünk, mint, hogy megnyomjuk az aktiváló gombot (F) és az egyik csapattag máris rohan az adott helyre. Természetesen nem véletlen, hogy a csapattagok leírásánál megadtam, hogy melyik karakter milyen fegyverrel jeleskedik, mivel a mesterlövész-helyeket elsőként Sev igyekszik elfoglalni, a számgépeket pedig elsőként Fixer próbálja meg feltörni. Természetesen ha több ilyen helyet is kiosztottunk, akkor egy másik katona is elfoglalhatja a helyet, de tőle ne várjunk akkora hatékonyságot, mint a fegyver specialistájától. Ez a fajta parancskiosztás valósul meg az ajtók kinyitásakor is. Itt akár komplett behatolási akciót is indíthatunk, de szépen csendben is feltörhetjük a zárat. A behatolás akkor a legszerencsésebb, ha sokan vannak az ajtó mögött, mivel ez a manőver egy hődetonátor begurításával kezdődik, majd szépen sorban benyomulnak a katonák is. Természetesen a parancsok kiadásának sora ezzel még nem ér véget, hiszen akár egyetlen ellenfelet is kijelölhetünk, mint elsődleges célpont, és ilyenkor mindenki ezt próbálja eliminálni.

Ezeken felül használhatunk telepített lézerágyúkat, gránátvetőket, vagy akár ion-ágyúkat is. Amint látjuk, összességében egy komplett csapatirányítást tesz lehetővé ez a rendszer, és emiatt minden elismerésem annak a személynek, aki ezt ilyen formában kitalálta, mivel ilyen

gyors és ilyen hatékony irányítással kevés játék büszkélkedhet. Természetesen van hátránya is ennek a megoldásnak, mivel teljesen egyedi megoldásokat nem tudunk vele kivitelezni, de nagyon ne aggódjunk, mert egyrészt a nagyobb csatákban jóval több lehetőség közül választhatunk, mint ahány katonánk van, másrészt ezek a helyek úgy lettek megtervezve, hogy nekünk segítsenek és ne az ellenfél mészárolja le hátulról katonáinkat. Éppen ezért javasolt minden egyes helyszínen az elsőnek megpillantott fedezéket kiosztani, mivel biztosak lehetünk benne, hogy az nem véletlenül került oda. A parancsok egészen addig tartanak, amíg egy ugyanolyan gombnyomással nem negáljuk azokat, avagy olyan messzire kerülünk az illetőtől, hogy az automatikusan követő üzemmódba vált. A kisebb hibák ellenére, nekem ez a ficsör tetszett a legjobban, mert igazi parancsnoki erőt adott a kezembe.

A Köztársaság ellenfelei

Egy jó FPS-hez jó ellenfelek is szükségeltetnek, hiszen e nélkül osztogathatjuk a parancsokat, meg lövöldözhetünk kedvünkre, megfelelő ellenállás nélkül nem igazán nagy élmény. Éppen ezért a készítők is összekapták magukat és igyekeztek a lehető legjobban megkeseríteni a dolgunkat. Azt már előre le kell szögeznem, hogy ne várjunk Far Cry szintű MI-t, de azért igyekeztek a témához legközelebb álló, de még elfogadható megoldást kihozni a játékból. Ugyanis, ahogy azt sejthet-

tük, általában a Trade Federation robotjai lesznek elsődleges ellenfeleink. Velük a játék teljes egészében konfrontálódhatunk. És ahogy azt a filmekben már láthattuk, ezek a robotok nem éppen arról voltak híresek, hogy csak úgy elugráltak a lövedékek elől, hanem elsősorban nagy számukra és tűzerejükre alapultak támadásaik. Ennek megfelelően itt sem nagyon találkozunk hasonló, a robotoktól idegen mozgással, ami egyrészt visszaadja a film hangulatát, másrészről kicsit visszatetsző, hogy jobbára csak bambán álldogálnak.

Droid: ahogy azt már a filmekből is megszokhattuk, nagyon-nagy számban bevethetők, ami elsősorban egyszerűségükből adódik, hiszen egy teljesen mezei sugárvetővel vannak felszerelve és a leguggoláson kívül igazából semmiféle extra kunsztot nem tudnak végrehajtani. Nagy számuk azonban kárpótolja ezt a hátrányt, és ha több felől is támadnak, kellemetlen perceket tudnak szerezni.

Super Battle Droid: nagyon érdekes, hogy a sima mezei droid és eközött a monstrum között nincs olyan egység, amely a kettő között lenne erősségben. Hiszen itt egy igazán nagy ugrás van a gyengén felfegyverzett és páncélozott alapmodell és a pajzzsal is ellátott, meglehetősen erős és gyors fegyverrel felszerelt változat között. Ebből adódóan kellemetlen ellenfeleknek számítanak, számuk a játék során egyre nő, ami elsősorban a kezdésnél okoz gondot, hiszen ekkor meg nem rendelkezünk a megfelelő fegyverekkel ellenük. Gyengéjük az, hogy pajzsuk nem állandó, így a megfelelő pillanatban beguritott gránát nagy kárt tesz bennük...

Jó ez a Wellnes sugár, csak baromi melegem van...

Droideka: ezek azok az ellenfelek, melyek még a jedi harcosoknak is problémát okoztak. Szerencsére mi jobban fel leszünk szerelve ellenük és így hatékonyabban vehetjük fel a harcot még akkor is, amikor 3-4 jön egyszerre. Túlságosan ne bízzuk el magunkat, mivel elég egy kis kihagyás és máris a padlón találjuk magunkat, mivel hihetetlen nagy tűzerőt képviselnek. Leghatásosabb, ha mögéjük kerülünk és a vibroblade-del intézzük el őket, ugyanis ekkor erős pajzsuk nem ér semmit.

Spider Droid: ez a monstrum a legerősebb és legmasszívabb gépszörnyeteg a játékban. Szerencsére csak néhány helyen fordul elő és ott is jól kiépített fedezékek állnak rendelkezésre ellene. Ezen oknál fogva, no meg a meglehetősen lassú fordulékonysága miatt nem nehéz darabokra robbantani. Persze jó pár találatot azért szükségeltetik, és ha egyszer elkap az ágyúval, akkor rögtön másképp fogunk rá gondolni a jövőben.

Geonosis harcos: a rovarszerű, szárnyas lények ismerősek lesznek, mivel a filmben látottak pontos másai. Ennek megfelelően fizikailag nem túl erősek, azonban nagyfokú mozgékonyságuk kellemetlen ellenfelekké teszi őket, valamint azt se feledjük el, hogy szinte bárhova képesek felkapaszkodni, majd a hátunk mögé leérkezve hátulról támadni. Ilyenkor érdemes agyonütni őket, mint össze-vissza lövöldözni.

Geonosis főnök: az egyik legerősebb ellenfelünk a játék során, mivel egyrészt sok lövést kibír, másrészt karmos kezei között tartja a geonosis-i sugárvetőt, amelynek kövér, vörös sugara igencsak nagyot sebez. Ehhez még hozzájön az a rossz tulajdonsága, hogy sohasem száll le a földre, így a nagyobb fegyverek igencsak nehézkesen alkalmazhatók ellene. Folyamatos rohangálás és egy-egy megeresztett sorozat általában jobb létre szenderíti őket, de érdemes óvatosan harcolni ellenük. Haláluk után természetesen a fegyverüket felszedhetjük és hasznosan alkalmazhatjuk.

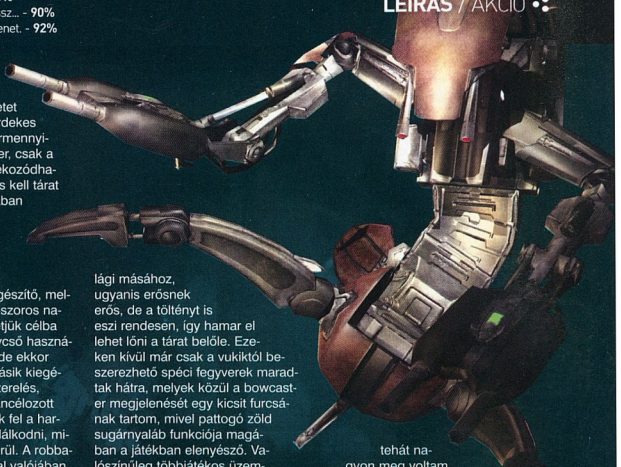
Trandoshan harcosok: velük először a második nagyobb küldetéscsomagban találkozhatunk. Számos fajtájuk létezik, melyek közül a leggyengébbek csupán vágóeszközökkel, míg a legerősebb, szuperharcos már nehézfegyverzettel van felszerelve. A kettő között találjuk az egyfajta shotgunnal és SMG-vel felszerelt változatokat, melyek a legáltalánosabbaknak tekinthetők. A robotokhoz képest zseniknek is nevezhetőek, mivel előszeretettel keresnek fedezékeket, valamint a gránátokra is nagyon jól figyelnek, sőt ők maguk is szép számmal hajigálják felénk a krumplikat. Amire mindenképp érdemes rájuk figyelni, az a nagyfokú hajlandóságuk arra, hogy eldobják a fegyverüket és egyszerűen megrohamozzanak minket, valamint nagyon kedvelik a meglepetésszerű, hátulról történő támadásokat is.

Amit egy kicsit sajnálok, az az, hogy a harmadik részbe már csak egyetlen újabb ellenfelet sikerült csak beszorítani, ez pedig nem más, mint az előzetes képeken is gyakran látott kék „botos" fickó, aki amellett, hogy ide-oda ugrál, még jó nagyokat is oszt a „bottal". Így a harmadik részre már kezdenek kicsit uncsik lenni az ellenfelek, és szerintem egy újabb, nagyobb számban alkalmazott fajtal jóval érdekesebb játékmenetet lehetett volna összehozni.

TÖBBJÁTÉKOS MÓDOK

Noha a leírásban nem szerepelt a többjátékos mód, azért nem kell aggódni, mivel van ilyen is, sőt egész szépen ki is tettek magukért a srácok, hiszen alapból megtalálható a DM, TDM, CTF és Assault módozat, melyekkel már szépen el lehet szórakozni. Erre nekem sajnos nem volt lehetőségem, hiszen a játék a jelen sorok írásakor még az USA-ban sem jelent meg, így egyedül aligha tudtam volna a CTF módot letesztelni. Ennek ellenére bizakodással tölt el az a tény, hogy fegyverek tekintetében a klasszikus FPS utat követték és így már csak a pályatervezéssel lehet elrontani a többjátékos részt. De az a pár map, amelybe belenéztem, jól átgondolt és leteszteltt képet mutatott. Ez alapján úgy érzem, az egyjátékos módban megfáradt klón-játékosok kellemesen fel fognak majd frissülni a világhálón, amikor a gonosz trandoshan arcokat ölik halomra. Vagy fordítva...

- **a stratéga:** Hamisítatlan Star Wars hangulat, kifogástalan tálalás. - **90%**
- **a kalandozó:** A Kotor jobban bejött, de el kell ismerni, ez sem lett rossz... - **90%**
- **az autóversenyző:** Igazán pörgős, mozi filmekre emlékeztető játékmenet. - **92%**



TEMUERA MORRISON

Így első ránézésre nem biztos, hogy mindenki azonnal felismeri az Ep.2-ben Jango Fettként megjelenő színész nevét. Ez nem is meglepő, mivel „csak" mint epizódszereplő tűnik fel a színen. Legalábbis a vásznon így van, azonban a számítógépek monitorán már mint főszereplő tér vissza, ugyanis a Lucasarts-os srácok (ismét) simán elintézték, hogy az általunk alakított klón-parancsnok hangja a teljesen eredetinek számító (végül is róla klónozták a többit) baritonon szólaljon meg. Ahogy a filmben, itt sem kell csalódnunk benne és remek teljesítményével igencsak felturbózza a hangulatot. A mellékelt kis videóból pedig az is kiderül, hogy annak ellenére, hogy még életében nem játszott ilyen játékokkal, felettébb élvezte, hogy e jeles alkalommal ő kerül a középpontba. (Érdekes, hogy az interjú alatt kicsit akcentussal tolta az angolt, de amint odaállt a mikrofon mögé, rögtön tiszta többá és érthetőbbé váltak a szavai.) Mégis a legviccesebb az egészben az, hogy ha ezentúl akárcsak egy klón fickónak is mutatni akarják az arcát, rögtön őérte kell szaladni. Ezt rögtön gyakorolhatja is, hiszen az Ep.3-ban rögtön három katonát is alakít...

Pusztíts és rombolj

Amint láthattuk, robotokból és gonosz kis embervadászokból kijut bőven a játékban. Ezzel a hatalmas haddal szemben nem árt, ha csapatunk rendesen fel van szerelve mindenféle kütyükkel és fegyverekkel, hogy ne csak az „ejnye-bejnye" szóösszetétel elrettentő erejét használva vegyük fel a harcot ellenük. E tekintetben az RC nem tartozik azok közé a játékok közé, ahol tucatnyi fegyver között változtathatunk. Egyszerűen csak a klasszikus FPS-fegyverek, vagy azok Star Wars-os megfelelői kerültek be a játékba, ami számomra nagyon szimpatikus volt. Továbbá az a realitást célzó megoldás is, hogy a szuperfegyverekből (is) egyszerre csak egy lehet nálunk. Hogy melyek ezek? Rögtön kiderül.

Alapfelszerelésünk egy darab sugárpisztolyból és a klónhadseregnél rendszeresített DM17-es sugárvetőből áll. A pisztoly gyakorlatilag öntöltő, tehát sosem merül ki, csak a töltődést kell néha kivárnunk, míg a sugárvetőhöz összesen 300 egységnyi töltetet vihetünk magunkkal. Érdekes módon a konkrét lőszermennyiséget nem jelzi a fegyver, csak a kis kék csík alapján tájékozódhatunk arról, hogy mikor is kell tárat cserélni. A DM17 valójában egy többfunkciós fegyver, amelyre többféle feltétet is rápakolhatunk. Ezek közül az egyik a DM17z mesterlövészpuska kiegészítő, mellyel 10-szeres, vagy 20-szoros nagyításon keresztül vehetjük célba távoli ellenfeleinket. Távcső használata nélkül is működik, de ekkor sebzése is kisebb. A másik kiegészítő az anti-armor felszerelés, amellyel a nagyobb, páncélozott célpontok ellen vehetjük fel a harcot. Érdemes vele gazdálkodni, mivel a 4-es tár hamar kiürül. A robbanó és vakító gránátokkal valójában ki is merült a klónkatona szabványos fegyverarzenálja, de emellett még felvehetjük ellenfeleink fegyvereit is, amelyekkel majdnem duplájára bővülnek lehetőségeink. De ezekből, ahogy már említettem, egyszerre csak egy lehet nálunk. A geonosis-i főnököktől begyűjthetjük a sugárfegyverüket (Elite Beam Weapon), mely egész érdekes szerkezet, mivel egy karomszerű kéz dobol állandóan a csövön, ami elég bizarr külsőt kölcsönöz neki. Szerencsére az ereje kárpótol minden

elszenvedett idegi megpróbáltatásért, mivel még a pajzzsal rendelkező robotokat is szép feketére süthetjük vele. Hasonlóan kellemes tűzerővel rendelkezik az LS-150 Heavy ACP is, mely leginkább egy golyószóróra emlékeztet. Noha a játékra nem jellemző, de ezzel kicsit lassabban mozoghatunk. Szintén a trandoshan katonáktól szerezhetjük be a shotgunnak minősülő ACP Array Gun-t, mely a kategóriának megfelelő teljesítményt nyújtja: erős és távolra pontatlan. A leginkább az Uzira hasonlító ACP Repeater Gun tulajdonságaiban is igyekszik hasonlítani jövőbeni, evilági másához, ugyanis erősnek erős, de a töltényt is eszi rendesen, így hamar el lehet lőni a tárat belőle. Ezeken kívül már csak a vukiktól beszerezhető spéci fegyverek maradtak hátra, melyek közül a bowcaster megjelenését egy kicsit furcsának tartom, mivel pattogó zöld sugárnyaláb funkciója magában a játékban elenyésző. Valószínűleg többjátékos üzemmódban jóval hasznosabb szerkentyűvé válik. A másik vuki fegyver (Wookie Homeing Launcher) a rakétavető egy fajtája, amely amellett, hogy nagy bőhőm fegyver, még a sebzése is hasonlóképpen mutatós. Végül ne feledkezzünk meg a közelharcról sem, ezt vagy a pengénkkel, vagy pedig a kezünkben tartott fegyverrel hajthatjuk végre. Ha most végignézünk a fegyverek listáján, láthatjuk, hogy a klasszikus arzenál minden tagja megtalálható a játékban: kés, pisztoly, karabély, SMG, gépágyú, shotgun, mesterlövészpuska, (majdnem) lángszóró, gránátvető, rakétavető és gránátok. Se több, se kevesebb. Úgy látszik az évek múlásával az FPS összes eleme megvált-ozhat, de a fegyverek mindig ugyanazok maradnak. Ez persze nem véletlen...

Hangulat és (egyelőre) zárás

Mindig is szerettem az SW játékokat, mivel valami plusszt adtak kedvenc filmjeimnek és egy kicsit ki is próbálhattam magát a világot is. Éppen ezért rendesen megfogott a RC. Amennyire keveset vártam ez elején tőle, annyira jól szórakoztam játék közben. Ehhez nagyban hozzájárult az, hogy a csapat tagjainak karakterét igazán átgondoltan hozták össze a készítők, valamint a megnyilvánulásaik annyira természetesek és egyediek lettek, hogy egyszer sem gondoltam úgy rájuk, mint egy gép irányította bábura, sokkal inkább mint élő játékosokra, akikkel éppen kooperatív módban toljuk végig a játékot. Ez pedig igencsak nagy szó, hiszen pályákat, fegyvereket tucatszám lehet gyártani, de mindezeket ilyen magas szintre összegyúrni már nem kis teljesítmény. Összességében tehát nagyon meg voltam elégedve a játékkal és bátran ajánlom mindenkinek, aki csak egy kicsit is kedveli az akció-játékokat, vagy magát a SW világot. GG, HF.

Ch00ler
ch00ler@pc.games.hu

SW: REPUBLIC COMMANDO NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. kettő darab eredeti Star Wars: Republic Commando játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Ki rendezte a Birodalom Visszavág című epizódot?

Hány katonából áll az osztag?

Sorold fel a csapat tagjainak becenevét?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt március 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Star Wars: Republic Commando játék
1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: PIII 1.0 MHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D Graphics card
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mikorra várható a folytatás?

DVD: Demo Video Patch Háttér Képmutató Trainer

LAN/INTERNET | RAINBOW SIX 3 - 88% STAR WARS: BATTLEFRONT 94%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 15 ÓRA

+ Hamisítatlan SW hangulat
+ Nagyszerű történet
+ Ötletes irányítás
+ Zenei élmény
- Rövidke

MULTIPLAYER 80%

94%

A HÓNAP SZTÁRJA: AZ FPS

First Person Shooter, azaz FPS. Így hívjuk azokat az akciójátékokat, ahol saját perspektívából látjuk az eseményeket. Magyar szót találni rá lehetetlenség, de azt hiszem, mindenki tudja e nélkül is, hogy miről is van szó. Most el lehetne kezdeni mindenféle tudományos statisztikákat elővarázsolni, hogy valójában melyik is volt az első, de úgy gondolom felesleges. Egyrészt kevés a hely, ezt az egy oldalt meg lehetne tölteni úgy is, ha csak pusztán az elmúlt évek ilyen játékainak címeit sorolnánk fel. Másrészt viszont megegyezhetünk abban, hogy az id féle Wolfenstein 3D volt az, amely megalapozta a stílust és a vele szenthároműságot alkotó kistestvéreivel, a Doommal és a Quake-kel egyetemben mérföldköveket rakott le.

Túlzás lenne azonban, ha hagynánk, hogy minden babért ők arassanak le, éppen ezért nézzük, kiket érdemes még megemlíteni. Itt van például az egyik örök rivális, a Duke Nukem 3D, amely hihetetlen sikere után a szóke izomkolosszus - kisebb Guinness rekordként - a mai napig nem bírt visszatérni (jelen állás szerint az idei E3-n végre előállnak a Foreverrel - na hiszen...). A másik versenytárs a külsőre mindig nagyon adó Unreal sorozat, mely mára már egy multiplayer „társasjátékká" nőtte ki magát (a készülő harmadik generációs engine képei letaglózóak). Mindenképp érdemes megemlíteni azokat a programokat is, amelyek egy már meglévő engine-t felhasználva tudtak dícsőséget szerezni maguknak, elég ha csak az id-s példánál maradva a Heretic-et és a Hexen-t hozzuk fel. Persze nem lett volna a Quake engine nélkül a Half-Life-ból sem semmi, de valószínűleg a készítésnél talán senki nem mert arra gondolni, hogy ilyen jelentős szerepet tölthet majd be a játék (pláne miután az első verzió annyira rosszul sikerült, hogy többek tanácsára majdnem az egész addigi munkát kidobva, szinte teljesen az alapoktól kezdték újra a fejlesztését - ma már tudjuk, hogy megérte). Voltak azonban forradalmárok, és e tekintetben mindenképp a Descentről kell szólnunk, mint az első, valódi 3D-s élményt nyújtó FPS-ről. Egyesek humorral próbáltak újítani (Redneck Rampage, No One Lives Forever), mások játékmenetbeli változtatásokkal. Utóbbira jó példa a Thief sorozat, ahol lopakodnunk, bujkálnunk kell a sok öldöklés helyett, de említhetnénk a teljesen elrugaszkodott ötleteket, mint például a Quarantine, ahol egy autóban ülve gyilkolhattunk (a Carmageddon előfutáraként), a Tresspassert, ahol korát megelőzve láthattunk valós fizikai motorral való próbálkozást, de akár kis túlzással a repülőszönyeges Magic Carpetet is idesorolhatjuk és az óriásrobotos Mechwarriort is. Persze a „kisebb" újítások is szót érdemelnek: a Max Payne a bullet time-ért, a Red Faction a lerombolható környezetért, a Soldier of Fortune a széttrancsírozható ellenfelekért, de még sorolhatnánk. Minden műfaj kinövi egyszer a kereteit, és szép lassan megjelennek az alcsoportok, itt sincs ez másképp. Ha stílus szerint nézzük, akkor megkülönböztethetünk RPG-ket (System Shock, Hired Guns, Deus Ex), háborús FPS-eket (Battlefield és Medal of Honor sorozat), taktikai shootereket (Rainbow 6, Delta Force, SWAT), és még sok más csoportot, például említettük már a multiplayer típust is, melynek koronázatlan királya jelenleg a Counter Strike: Source. Na és persze érdemes kitekinteni a PC-s palettáról, hiszen Mac-en a Marathon aratott, és a konzolokon is találunk számtalan jelentős címet (Goldeneye, Turok, Perfect Dark, Timesplitters, Halo, Metroid Prime, Killzone).

Na és persze az FPS örök. Elég megnézni, hogy mi volt 2004 két legnagyobb tömeghisztériát kiváltó alkotása: a Doom 3 és a Half-Life 2, nade persze nem mehetünk el a Far Cry és a Painkiller mellett sem, és említést érdemel a „kkrieger nevű demó is, amely megmutatta, hogy lehet 100 kbyte-ból is csodát művelni. És ez még nem minden, jönnek az újabb ászok: a S.T.A.L.K.E.R., a F.E.A.R. és még ki tudja mi minden. Beszélhetnénk a nagy buktákról (Daikatana) és a soha be nem váltott ígéretekről (Into the Shadows, Prey), azonban vészesen fogy a hely, úgyhogy már csak egy rövid konklúzió fér ide. A stílusra gyakran ráaggatják a buta, agyatlan jelzőket, de ez nem igaz, hiszen ezek a játékok reflexet fejlesztenek, és igen is kell bennük gondolkodni. Ráadásul azt hiszem, ezt most egy oldalban is sikerült bebizonyítani, hogy ami ilyen sokrétű és ezerarcú, az semmiképpen sem lebecsülendő.

Az FPS-ek mindig az elsők, amelyek kihasználják a legfrissebb technikai vívmányokat, így rendszerint az adott kor leglátványosabb játékai. Na és egyben a legvitatottabbak is, ami az öldöklést illeti, na de ebbe tényleg ne menjünk bele, hagyjuk meg a médiának - bulvárosabb ágainak - a minden realitást nélkülöző és eltúlzott pocskondiázást...

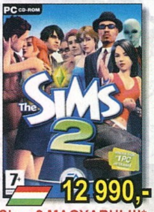
m_anger
m_anger@pc.games.hu

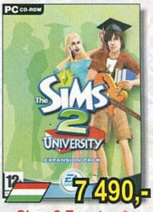
PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PS2, PS1, XBOX, GCUBE ÉS GBA JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CD GALAXIS

10 990,-
Star Wars KOTOR 2

11 990,-
UEFA Champ L. 2005

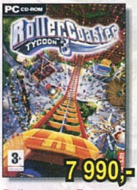

12 990,-
Sims 2 MAGYARUL!!!*

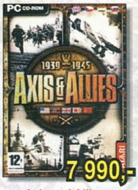

7 490,-
Sims 2 Egyetem*

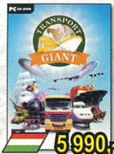
7 990,-
Pirates

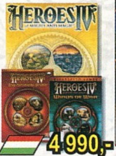
7 990,-
Port Royale 2

6 990,-
Doom 3

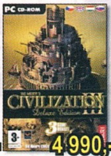

7 990,-
Rollercoaster Tycoon 3

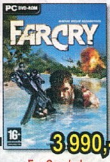

7 990,-
Axis and Allies

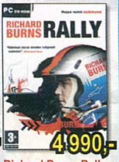

5 990,-
Transport Giant


4 990,-
Heroes 4 pakk

3 990,-
Unreal T. 2004 dvd

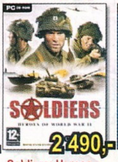

4 990,-
Civilization 3 Deluxe

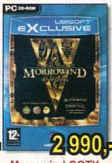

3 990,-
Far Cry dvd


4 990,-
Richard Burns Rally

2 490,-
Colin McRae Rally 4

3 990,-
FIFA 2004


2 490,-
Soldiers: Heroes...


2 990,-
Morrowind GOTY

3 990,-
Need for Speed Underg.

3 990,-
Hitman Contracts

- 7 Sins* ... 7 990
- Act of War* ... 9 990
- Against Rome ... 1 990
- Age of Empires Gold ... 1 990
- Age of Mythology Gold ... 9 990
- Age of Wonders 2 ... 2 490
- Alone in the dark 4* ... 1 990
- Aliens vs Predator Gold ... 1 990
- Aliens vs Predator 2 ... 1 990
- Aliens vs P2 Primal Hunt 1 990
- American Conquest ... 1 990
- Antant ... 1 990
- Arcanum ... 1 990
- Armies of Exigo ... 11 990
- Arx Fatalis ... 1 990
- Augustus ... 4 990
- Axis and Allies ... 7 990
- Bandits ... 690
- Battlefield 1942 ... 3 990
- Battlefield 1942 pakk ... 11 990
- Battlefield Vietnam* ... 3 990
- Beyond Good & Evil ... 2 490
- Bionicle ... 3 990
- Blitzkrieg ... 1 990
- Blood Omen 2 ... 1 990
- Call of Duty év játéka k. ... 7 990
- Call of Duty United Off. ... 6 990
- Call of Duty Deluxe ... 12 990
- Capitalism 2 ... 990
- Chessmaster 9000 ... 2 490
- Chessmaster 10th Ed. ... 5 990
- Children of the Nile* ... 9 990
- Chronicles of Riddick ... 9 990
- Civilization 3 ... 2 990
- Civilization 3 pakk ... 4 990
- Claw ... 1 990
- Codename Panzers* ... 4 990
- Colin McRae Rally 2 ... 1 490
- Colin McRae Rally 3 ... 1 990
- Colin McRae Rally 04 ... 2 490
- Colin McRae R. 05 dvd ... 9 990
- Commandos ... 1 990
- Commandos 3 ... 1 990
- Cossacks ... 1 990
- Cossacks Back To War ... 2 990
- CSI: Helyszínelők ... 1 990
- CSI 2 ... 2 490
- CSI 1+2 ... 3 990
- Demon Stone* ... JÖN
- Deus Ex ... 1 990
- Deus Ex 2 dvd ... 2 490
- Diablo 2 + Lord of Destr. ... 3 990
- Die Hard Nakatomi Plaza ... 1 990
- Disney játékok / -től ... 990
- Doom 3 ... 6 990
- Doom Coll (1+2+Final D) ... 2 990
- Driver* ... 1 990
- Driver 3* ... 9 990
- Dungeon Siege ... 2 490
- Egypt 3 ... 3 990
- Emperor: Rise of M K. ... 1 990
- Empire Earth ... 1 990
- Empire Earth Art of Conq 1 990
- Etherlords ... 990
- Europa Universalis ... 1 490
- Everquest 2 dvd ... 7 990
- Evil Genius ... 9 990
- Far Cry dvd * ... 3 990
- FIFA 2003 ... 1 990
- FIFA 2004 ... 3 990
- FIFA 2005 ... 11 990
- Fire Chief ... 1 990
- Flanker 2.0 ... 1 690
- FlatOut ... 9 990
- Flight Simulator 98 ... 1 990
- Flight Simulator 2004 ... 12 990
- Football Manager 2005 ... 9 990
- Freelancer ... 2 490
- Fritz 7 Sakkszimulátor ... 3 990
- Full Spectrum Warrior ... 5 990
- Gothic 2* ... 3 990
- Grand Prix 4* ... 3 990
- Grand Theft Auto 2 ... 1 990
- Ground Control 2 ... 4 990
- GTR * ... 9 990
- Gyűrűk Ura: Harc... dvd. 12 990
- Gy.Ura:Király visszatér ... 3 990
- Haegemonia ... 1 990
- Haegemonia Solon ... 1 990
- Half-Life ... 1 990
- Half-Life Generation 3 ... 4 990
- HL:Counterstrike C Zero ... 4 990
- Half-Life 2 ... 9 990
- Halo ... 5 990
- Hard Truck ... 1 990
- Heroes 3 Complete ... 1 990
- Heroes 3 Essential ... 1 990
- Heroes 4 Complete ... 4 990
- Hitman ... 1 990
- Hitman Contracts ... 3 990
- Homeworld 2 ... 3 990
- Hulk ... 2 990
- I of the Dragon ... 4 990
- IGI 2 ... 2 490
- IL-2 Sturmovik ... 1 990
- IL-2 Forgotten Battles ... 2 990
- Imperium Galactica 2 ... Akció
- Impossible Creatures ... 2 490
- Jagged Alliance 2 Gold ... 1 990
- Jurassic Park O.Genesis. 1 990
- Kelták királya ... 2 490
- King of the Road ... 1 990
- Knightshift ... 3 990
- Knights & Merchants 2 ... 1 990
- Légió ... 2 490
- Lock On ... 2 490
- Locomotion,Chr Sawyer ... 4 990
- Lord of the Rings (Viv.) ... 2 990
- Mahjongg Master 5 ... 1 990
- Manhunt ... 2 990
- Mars: Letelepedés ... 690
- MechWarrior 4 ... 2 490
- MechWarr. 4 Mercenar. ... 2 490
- Medal of Honor ... 3 990
- Medal of Honor pakk ... 11 990
- Medal: Pacific A. dvd ... 11 990
- Medal PA directors dvd. 12 990
- Men of Valor ... 9 990
- Midtown Madness 2 ... 2 490
- Monopoly Tycoon* ... 1 990
- Morrowind pakk ... 2 990
- Mortal Kombat 4 ... 1 990
- NBA 2004 ... 3 990
- NBA 2005 ... 11 990
- Need for S Underground ... 3 990
- Need for S Undergr. 2 ... 11 990
- Neverwinter Nights ... 2 990
- Neverwinter Nights pakk ... 5 990
- Nexus ... 9 990
- NHL 2004 ... 3 990
- NHL 2005 ... 11 990
- Op. Flashpoint csomag. ... 2 990
- Painkiller ... 3 990
- Panzer Elite Spec Ed ... 1 990
- Panzer General 3D Sc.E. ... 1 990
- Paradise Cracked ... 690
- Pirates (Sid Meier's) ... 7 990
- Pirates of the Caribbean ... 2 490
- Pokoli Szomszédok ... 2 990
- Pokoli Szomszédok 2 ... 5 990
- Port Royale 2 ... 7 990
- Postal 2 ... 1 990
- Prince of Persia Sands ... 2 490
- Prince 2 Warrior Within* ... 7 990
- Pro Evo. Soccer 3 dvd ... 3 990
- Pro Evo. Soccer 4 dvd ... 9 990
- Pure Pinball ... 1 990
- Rally Trophy ... 1 990
- Raven Shield Gold ... 2 490
- Rayman 3 ... 2 490
- Return To Cast Wolf. EE ... 3 990
- Richard Burns Rally ... 4 990
- Rise of Nations ... 6 990
- Rise of Nations Gold ... 12 990
- Robin Hood: Defender ... 1 990
- Rollercoaster T 2 Deluxe ... 5 990
- Rollercoaster Tycoon 3 ... 7 990
- Rome: Total War ... 10 990
- Runaway ... 1 990
- Rune ... 1 290
- Russian Pinball ... 1 990
- Sacred ... 3 990
- Screamer 4x4 ... 990
- Serious Sam Gold ... 1 290
- Settlers 3 Gold ... 990
- Shade: Wrath of Angels ... 4 990
- Shadow Ops: Red M.dvd ... 5 990
- Silent Hill 4 dvd ... 9 990
- Silent Storm ... 3 990
- Simpsons Hit and Run ... 1 990
- Sim City 4 ... 3 990
- Sims Mega Deluxe ... 11 990
- Sims Deluxe ... 7 490
- Sims House Party ... 4 990
- Sims Hot Date ... 4 990
- Sims On Holiday ... 4 990
- Sims Unleashed ... 7 490
- Sims Superstar ... 7 490
- Sims Abrakadabra ... 7 490
- Sims 2 ... 12 990
- Sims 2 (márc.)* ... 12 990
- Sims 2: Egyetem* ... 7 490
- Singles ... 4 990
- Soldiers: Heroes of ww2 ... 2 490
- Sonic Adventure DX ... 3 990
- Soul Reaver 2 ... 1 990
- Space Hack ... 3 990
- Spells of Gold ... 690
- Spiderman 2 ... 6 990
- Splinter Cell ... 2 490
- Splinter Cell Pandora T. ... 6 990
- Star Trek: Away Team ... 990
- Star Wars Battlefront ... 10 990
  - SW: Jedi Knight Gold ... 3 990
  - SW: JK Jedi Outcast ... 3 990
  - SW: Jedi Academy* ... Akció
  - SW: KOTOR* ... Akció
  - SW: KOTOR 2 ... 10 990
  - SW: Phantom Menace ... 3 990
  - SW: Racer ... 3 990
  - SW: Republic Comm* ... JÖN
  - SW: Rogue Squadron ... 3 990
  - SW: Starfighter ... 3 990
  - SW: X-Wing Alliance ... 3 990
  - SW: X-Wing Collector ... 3 990
- Starcraft és Brood War ... 1 990
- Sudden Strike 2 Gold ... 2 490
- SWAT 3 Elite Edition ... 1 990
- S.W.I.N.E. ... 990
- Syberia ... 1 990
- Temple of Elemental E.* ... 3 990
- Thing ... 1 990
- TOCA Race Driver ... 2 490
- Tomb Raider Chronicles ... 1 990
- Tony Hawk's Undergr.2 ... 10 990
- Tortuga ... 1 990
- Total Club Man. 2004 ... 3 990
- Total Club Man. 2005 ... 11 990
- Transport Giant ... 5 990
- Tropico 2 - Kalóz öböl ... 990
- UEFA Champ L. 2005 ... 11 990
- UFO Aftermath ... 2 990
- Unreal 2* ... 3 990
- Unreal Tourn. 2003 ... 2 990
- Unreal Tourn. 2004 dvd ... 3 990
- Vampire: Bloodlines ... 9 990
- Vietcong Purple Haze ... 2 490
- War and Peace ... 990
- War of the Ring ... 3 990
- Warcraft 3 ... 3 990
- Warcraft 3 Frozen Thron ... 3 990
- Warhamm Dawn of War. 10 990
- Wizardry 8 ... 1 990
- W. of Warcraft (2.ütem)* 11 990
- WoW feltöltőkártya* ... 6 749
- Worms 2 ... 1 990
- Worms 2+Arm.+World P. ... 3 990
- Worms 3D* ... 3 990
- XIII * ... 2 490
- Xpand Rally ... 4 990
- Zoo Tycoon 2 ... 7 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

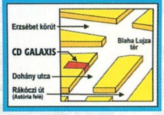
Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

1074, Budapest,
VII. kerület
Dohány utca 64.

Telefon:
479-0933

Nyitva:
Hétfő-Péntek
9-18 óráig



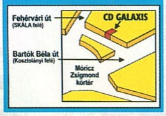
Szaküzlet

a Móricz Zsigmond körtérnél

1114 Budapest,
XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.

Telefon:
209-3606, 361-4061

Nyitva:
Hétfő-Péntek:
10-18 óráig



Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

PC játékok
Gyerek és multimédia programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek - Könyvek

www.galaxisnet.hu

Az árlista csak ízelítő, teljes választékunk az interneten vagy üzleteinkben látható!

BEMUTATÓK

53 DRAGONSHARD
Az Atari felkérésére a Liquid Entertainment nekifogott egy vadonatúj, minden eddiginél élvezetesebb stratégiai játék fejlesztésébe. Ez eddig rendben is van, nincs benne semmi különös, minden nap történnek hasonló dolgok. Hanem az, hogy ennek a stratégiának az alapját a D&D univerzum szolgáltatja, az már egészen figyelemreméltó dolog. Nyáron megjelenik a Dragonshard, addig viszont tekintsük át az RTS legfőbb motívumait!

56 ACT OF WAR
A viszonylag ismeretlen Eugen System egy rendkívül szép RTS-sel szeretné elcsábítani a C&C:Generals rajongóit. A grafika mellett a háttértörténetre gyúrtak rá a fiúk: ha már a játékmenetbe nem sikerült nagyon sok újdonságot becsempészni, akkor tegye a hangulat emlékezetessé a gép előtt eltöltött órákat!

58 STAR WARS: EMPIRE AT WAR
A napjainkban is töretlen népszerűségnek örvendő lucasi űrmese körül különben is nagy manapság a felhajtás; szinte nincs olyan nap, hogy ne jelenne meg valami új hír (vagy bennfentes pletyka) a tavasszal bemutatandó, sorban 6. epizódról. Az Empire At War hírének kapcsán CS kollégánk ezúttal arra keresi a választ, vajon megismétlődik-e 2005 őszén, a játék tervezett megjelenésekor, az öt évvel ezelőtti fiaskó; vagy sikerül kiköszörülni a csorbát, és végre megszületik egy olyan RTS, amely méltó a mondakörhöz.

LEÍRÁSOK

60 PLAYBOY: THE MANSION - 59%
Unalomba fulladó közhelyek, szilikonnal tömött nyuszik, rettentő kapkodás. Tévútra tévedt tervező, playboytalan villa, újabb fakó portolás, „még elmegy" grafika. Bónuszban erős, tycoonnak jó, játéknak rossz, Sims-klónnak zavaros, bugosnak bugos. Szerezd meg, próbáld ki, ne vedd meg, felejtsd el! Kár, mondja a holló, nyuszi ül a pácban.

62 SUPERPOWER 2 - 70%
Ha valakinek esetleg ismeretlenül cseng ez a név, annak sincs mit szégyellnie. Az első rész még 2002-ben látott napvilágot, s bár alapötlete természetesen akkor is nagyon izgalmas volt, megvalósítása csupán arra volt elég, hogy sűrű szemöldökráncolások közepette szó nélkül elfelejtsük. Az ajtónkon kopogtat a második rész európai megjelenése, ennek alkalmából tehát következzék egy kíméletlen, de azért mindenképpen igazságos áttekintés a „trónkövetelőről".

64 HEARTS OF IRON 2 - 85%
Több mint két éve már, hogy a hardcore stratégiai játékok kedvenc kiadója megjelentette a Hearts of Iront, minden idők egyik legösszetettebb világháborús szimulációját. A fejlesztők amellett, hogy nyomon követték és foltozgatták a programot, a jó néhány patch kiadása mellett már a folytatáson is dolgoztak, és ennek gyümölcse most érett meg. Édes-e vagy kissé savanyú? Pár oldallal hátrébb kiderül...

66 DARWINIA - 85%
Az Introversion játéka tulajdonképp egy akció elemekkel tűzdelt stratégia, a legkosabb, ha az örökbecsű Cannon Fodder-hez, vagy éppen a Bullfrog Syndicate-jéhez hasonlítjuk az irányítást tekintve. Persze az élmény teljesen egyedi, semmihez sem hasonlítható, így további címek puffogtatása helyett lássuk milyen is a Darwinia testközelből, mert ezt pusztán a képek láttán elképzelni lehetetlen.

STRATÉGIA KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Creature Conflict: Clan Wars 2005/04 Cenega
- Pacific Storm 2005/04 Buka
- Cossacks II: Napoleonic Wars 2005/04 CDV
- Stronghold 2 2005/04 Take 2
- Domination 2005/04 Dreamcatcher
- Deep Sea Tycoon 2 2005/04 GMX Media
- Empire: Rome 2005/05 Deep Silver
- Heart of Empire: Trouble 2005/05 Deep Silver
- Singles: Triple Trouble 2005/06 CDV
- Codename Panzers: Phase Two

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- ER
- Earth 2160
- 1944: Battle of the Bulge 2005/03 Deep Silver
- Hidden Stroke 2 2005/03 Mindscape
- Will of Steel 2005/03 Digital Jesters
- Act of War: Direct Action 2005/03 GMX Media
- Stalingrad 2005/03 CDV
- Playboy: The Mansion 2005/03 Black Bean Games
- The Settlers: Heritage of the Kings 2005/03 Atari
- Immortal Cities: Children of the Nile 2005/02 Ubi Soft
- 10. Afrika Korps Vs. Desert Rats 2005/02 Ubi Soft
- 9. Soldiers: Heroes of WWII 2005/02 SEGA Europe
- 8. Panzers Monte Cristo
- 7. Armies of Exigo Codemasters
- 6. Rome: Total War CDV
- 5. Warcraft III Electronic Arts
- 4. Sim City 4 Activision
- 3. Starcraft Vivendi
- 2. C&C Generals Electronic Arts
- 1. Age of Mythology Vivendi
- Microsoft

A MÚLT - TOPLISTA

INFO ATARI | LIQUID ENTERTAINMENT | WWW.ATARI.COM/DRAGONSHARD/HOME | 2005. JÚNIUS

EXKLUZÍV

Húh, úgy látom nem csukta be az ajtót valaki a szaunában....

Melyik pernahajder vitte el az ágyékkötőmet?

DRAGONSHARD

Taktikus RPG, RPG elemekkel átszőtt stratégia? Legyen a neved Dragonshard!

A stratégiai játékok komoly tradíciókkal rendelkeznek, múltjuk jelentős. Körülbelül tíz éve kezdődött a Real Time Stratégia láz, még a Warcraft és a Command & Conquer első részeivel. Elragadó játékok voltak, mivel példás kidolgozottsággal büszkélkedhettek, továbbá olyan játékélményt nyújtottak nekünk, mint előttük soha más. Akkoriban egészen eltérő volt a játékfejlesztés menete, a kiadók hozzáállása és a „zajos siker" fogalma is. Manapság a kiadók csak hosszas üzleti mérlegelést, kockázatelemzést követően bólintanak rá egy-egy projektre, és nem nagyon kedvelik a túl innovatív játékokat. Nagyobb a rizikó. Inkább finanszíroznak egy már jól bevált ötleten alapuló fejlesztést, mintsem hatalmas anyagi kockázattal kecsegtető, viszont rengeteg újítást felvonultató terméket. Színtiszta üzlet. Azzal nem lenne baj, hogy megnézik, hova teszik a pénzüket, mivel ez logikus. Viszont az, hogy ezzel gátolják a fejlődést, már-már elkeserítő. A kulcsszó a fokozatosság manapság. Mindig csak egy pici újat, csak egy kevés kis forradalmiságot visznek a játékokba, így nagyon lassan, de biztosan előcsalogatható a hőn áhított evolúció. Ezt a kis „Game Industry" kitérőt/sirámot csak azért iktattam be, hogy mindenki rálásson arra, hogy bizony nem a fejlesztők hibája az, hogy a játékuk nem lesz éppen úttörő a maga nemében, hanem „csak" simán jó.

A Warcraft és a C&C sikere után mindenki stratégiát akart gyártani. Körülbelül az zajlott le akkoriban, mint most a hihetetlen népszerűségnek örvendő First Person Shooterek körében: tonnaszámra jöttek az RTS-ek, amelyek közül csak egy-egy volt kiemelkedő. Mára már kicsit elfáradt ez a műfaj, így egy kis vérfrissítés elkerülhetetlenné vált. Kísérletezgetések természetesen vannak (gondoljunk csak az Exigo kétszintes harcára, vagy a Battle For Middle Earth újszerű játékmenetére), azonban a közönség dönti el, hogy ezek életképes próbálkozások e, vagy sem. Akárhogy is, az új ötleteknek nem szabad gátat szabni!

A Liquid Entertainment - Ed Del Castillo vezénylésével - kapta a megtisztelő feladatot az Ataritól, hogy elkészítse az első D&D univerzumban játszódó RTS-t. Itt most biztos sok ember felkapta a fejét, mivel a

Gyerünk fiúk, törjük el a zokniját...

AZ UMBRAGEN

Xen'drik ősi tündéinek leszármazottai az Umbragenek, akik Khyber sötét bugyraiban kerestek menedéket, mikor lejárt az óriások ideje. Nem volt más választásuk, minthogy alkalmazkodjanak ehhez a sötét és veszélyes világhoz. Így lettek ők az Árnyláng rendje, és az árnyék lett kultúrájuk egyik alappillére. Az előző háború legyengítette őket, így most újra erőt kell gyűjteniük, amihez tökéletes lenne Seberys Szeme.

Hősök:

Satros: Ő az Umbragenek vezetője. Tehetséges mágus, aki látja és képes manipulálni az árnyék energiáit.

D'Sark: Rejtélyes harcos, ő Satros seregeinek parancsnoka.

Silence: Satros legfőbb tanácsadója, aki nevéből adódóan mesterien lopakodik, továbbá az árnymágia mestere.

The Blood Queen: Ősi vámpír, a Qabarlrin faj legutolsó túlélője. Satros-t és Silence-t arra oktatja, miként olvadhatnak egybe az Árnyánggal, így feladva halandóságukat, iszonyatos hatalomért cserébe.

D&D egy tipikus Pen and Paper RPG, amelyből csináltak már ugyan kiváló játékokat, na de mégsem stratégiát! Rendhagyó ötlet belegyúrni egy taktikai programba a klasszikus szerepjáték világát, ellenben nagyon érdekes a próbálkozás.

Miből állt eddig egy RTS? Erőforrásgyűjtés, építkezés, fegyverkezés, hadseregépítés, felfedezés, majd az utolsó harmadban jött a harc. A Dragonshard esetében ez az eseményfolyam némiképp módosul. Kezdetnek egy fallal körülvett kis városkánk van, melyet az ellenség nem nagyon tud áttörni, tehát az első öt percben történő rush-okat el is felejthetjük. Ezen a területen építkezhetünk, méghozzá tech-tree nélkül. Ez azt jelenti, hogy nincs megszabva a sorrend, hogy mit, mi után építhetünk. (Például nem kell egy barakkot gyártani ahhoz, hogy kovácsműhelyt húzhass fel a bázisodon.) Ez rendkívül jó ötlet, mivel mindenki a saját szájíze szerint állíthatja össze a neki tetsző főhadiszállást.

Az épületek elrendezése rendkívül fontos szerepet kap a Dragonshardban. Számít, hogy mit mihez közel pakolunk le, mivel bónuszokkal jutalmazzák meg egymást. Egy kovácsműhely közelébe épült barakkból például olyan katonák fognak szállingózni, akiknek a páncélzatuk megerősített kovácsoltvasból készült, így kevésbé lesznek sebezhetők. Rengeteg ilyen és ehhez hasonló kombináció van beépítve a játékba, úgyhogy mindenki kikísérletezheti a legoptimálisabb báziselrendezést.

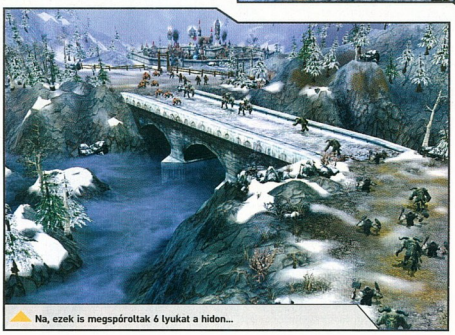
Az ellenség tanyáját egyáltalán nem lesz könnyű lerohanni, mivel ő is hasonló tulajdonságú főhadiszállással rendelkezik. Ed Del Castillo szerint az ostrom csak a küldetések fináléja lesz, és nem kap központi szerepet (ellentétben az összes többi RTS-sel). Kérdezhetnénk magunktól, hogy „akkor mit kell egyáltalán csinálni a Dragonshardban?". Mivel RPG elemekkel átszőtt stratégiával van dolgunk, ezért a legkülönfélébb küldetésekbe (védjük, ostromoljuk, felszabadítsuk, stb...) botolhatunk a játék során, sőt, az is előfordulhat, hogy majd NPC-k osztogatnak nekünk feladatokat. Ezeket kifejezetten ajánlott elfogadni, mivel lejuthatunk a föld alá, és a teljesítésük után járó jutalom képezi az egyik felét az anyagi erőforrások előteremtésének.

A föld alá azonban nem mehet le mindenki. A felszínen három csoportba sorolhatjuk az egységeinket: vannak a hősök, a kapitányok és a katonák. A hős-karakterek állnak a „táplálékláncˮ csúcsán, különleges képességeiknek és ritkaságuknak köszönhetően. A második legfontosabb kaszt a kapitányoké, mivel az ő vezetésük alá tartozik az összes katona-osztályba tartozó egység. Az ő fejlettségi szintjük szabja meg, hogy hány „embert" vihetnek harcba maguk-kal, és ők azok, akik a hősökkel kalandozó partit alkothatnak.

A pálya alatti elsüllyedt városokba és alagutakba csakis a kalandozó csapat juthat le. Itt a kamera ráközelít a party-ra, és a játékmenet is gyökeresen megváltozik! Míg a felszínen felderítettük, hogy hol vannak a lejáratok, vagy a többi nyalánkság, és viszonylag gyors tempóban mérköztünk meg az ellenfeleinkkel, addig itt lent pontosan az ellenkezője fog történni. Nem szaladgálhatunk jobbra-balra esztelenül, mert csapdákkal van teli minden labirintus. Ha ez nem lenne elég, akkor még jön a klasszikus D&D-szörnyek „kis" csapata, akik felesküdtek az elsüllyedt vidékek védelmére, a kívülállók távoltartására. Amennyiben sikerül lenyomnunk a monsztereket, dugig teletömött kincseskamrákat, varázstárgyakat, és egyéb, minket segítő eszközöket találhatunk. Azt meg kell jegyeznem, hogy az elsődleges aranyszerzési módszer a földalatti kalandozás lesz. Tehát leegyszerűsítve: az aranyat nem bányászni kell, hanem meg kell érte küzdeni!

Amíg mi a föld alatt kolbászolunk, addig a felszínen szinte megáll az élet, tehát nem kell félnünk, hogy az ellenség távollétünk alatt letámadja szerény kis bázisunkat. Arra leszek kíváncsi, hogy ugyanez

Mondtam, hogy ne bosszantsatok fel, mert megbánjátok...



Na, ezek is megspóroltak 6 lyukat a hidon...

A SILVER FLAME

Az Ezüstláng emberek és a Khorvaire földről származó törpök szövetségéből formálódott meg. Mindenféle kultúrából és népcsoportból toborozzák harcosaikat, a fényért való harc zászlaja alatt egyesülve. Lhazel látomásait követve az Ezüstláng hadsereget szervezett, hogy elpusztítsák az utolsó Sárkányszilánkot, a Seberys Szemét.

Hősök:

Lhazel: Ő az Ezüstláng által istápolt látnok, akinek látomásai vezettek a szövetség megalakulásához. Ez a leányzó bármily hatalmas is, még nem tudja valódi küldetését.

Lady Marryn Dalana: Ő egy paladin osztályú szent harcos az Ezüstláng templomából, született vezető, ám ahhoz, hogy a szövetség élére álljon, előbb el kell pusztítania Seberys Szemét.

Bastion: A legutolsó háború alkalmával teremtették ezt a harcedzett katonát és fineszes mágust. Legfőbb feladata, hogy megvédje Lady Marryn Dalanát.

Baine Hammerfist: A Hammerfist klán törpjeinek ura, akik Eberron legádázabb közelharcosainak hírében állnak. A Démonsivatag bestiáival harcoltak, mígnem az ősi lelkek a szövetségbe hozták őket.

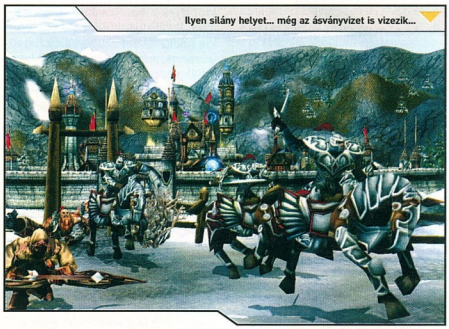
miként fog működni multiplayerben. Nem kizárt, hogy komoly taktikai szerepet fognak betölteni a barlangok, ahogy valaki oda vonul fedezékbe, vagy onnan indít rekordméretű offenzívát az ellenfele irányába, esetleg az itt található gyógyító kutakkal regenerálják majd megtépázott seregeiket.

Apropó, seregek. Mivel ez egy D&D alapokon nyugvó játék, elkerülhetetlen volt az tapasztalatipont-rendszer integrálása. Rengeteg stratégiai játékban helyet kapott már a tapasztalati pontok gyűjtögetése, ám csak a legritkább esetben volt több aranyos dísznél a szintlépés. Az általános koncepció az volt mostanában, hogy van egy egységünk, amely meghatározott számú ellenség megsebzése/elejtése után magasabb szintre lépett. Ezzel az az egyetlen baj, hogy életereje a bakának nem volt túl sok, és mikor meghalt, kárba veszett a tuningolásába fektetett energia. Tehát ez a széles körben alkalmazott rendszer nem sokkal több egy esztétikai elemnél, amelynek nincs is túl sok értelme. Ed Del Castillo és kis csapata rengeteget brainstormingolt, hogy kitaláljanak egy D&D-hez méltó, gyakorlatban is kiválóan funkcionáló experience rendszert. Szerencsére meg is találták a megoldást. Kicsit összetett szisztémáról van szó, de megpróbálom dióhéjban összefoglalni. Az XP globális, tehát nem egy egység kapja, hanem egy központi helyen „halmozódik fel", ahonnan saját belátásunk szerint oszthatjuk szét. Minden fajnak négy darab Hős karaktere van (különböző kasztból, különféle képességekkel), akik közül mindig ki kell választanunk egyet, aki az aktuális küldetés során velünk lesz. Ezek a Hős karakterek nem kapnak tapasztalati pontot, nem fejlődnek a szó szoros értelmében. Megvan viszont az a tulajdonságuk, hogy saját, különbejáratú Inventory-val rendelkeznek. A földalatti kalandozások során a kegyetlenebb ellenfelektől fegyvereket, páncélzatot és varázstárgyakat vehetünk el, amelyeket a Hősünk mosolygós arccal magára aggathat, így növelve önnön hatékonyságát!

Tessék, tessék, mindjárt kezdődik a vetítés...

Aha, szóval ez hívják szabadgyakorlatnak...

A Kapitány karakterek úgy fejlődnek, hogy egyre több és több embert képesek harcba hívni a saját oldalukon. A vezetői képességükkel nem csak sok egységet visznek a háborúba, hanem a körülöttük viaskodó bajtársaknak különféle bónuszokat is ajándékoznak. A kapitányok után evezzünk át a harmadik típusra, a Katonákra. (Hozzá kell tennem, hogy ide rengeteg fajta egység tartozik: barbárok, félszerzetek, elfek, satöbbi.) Ez az a csoport, amelyik a leglátványosabb módon képes fejlődni, ugyanakkor pontosan ők azok, akik nem látogathatnak le velünk a földalatti labirintusokba, tehát nekik csak a felszínen vehetjük hasznukat. A legszebb az egészben, hogy a szintlépés nagyon korrekt módon ki lett gondolva: mikor arra adjuk fejünket, hogy a paladin katonát kettes szintre fejlesztjük, akkor onnantól az összes paladin második fejlettségi fokozaton kerül legyártásra a barakkokban, és még a pályán található összes ilyen karakter is szintet lép. Itt már érezhető, hogy van miért dolgoznunk az egységeinkkel, nem vész kárba a beléjük fektetett XP.


Ilyen silány helyet... még az ásványvizet is vizezik...

A Liquid Entertainment jó úton halad, hogy valami igazán érdekes cuccot pakoljon a boltok polcaira a nyár elején. Igazán figyelemreméltó ötlet ötvözni az RTS-elemeket a klasszikus szerepjáték-mozzanatokkal, végre valami igazán innovatív játékötlettel állunk szemben. A Dragonshardban vegyülő építőkockák talán létrehozzák a Role Playing Strategy kategóriát, azonban nyár elejéig a kérdés nyitva áll, vajon működőképes-e az ötlet?

Dante
dante@pc.games.hu

A LIZARD FOLK

Ők a terület őslakosai, még azok a sárkányok telepítették ide őket, akik megbűvölték Seberys Szemét azért, hogy megakadályozzák az összes többi fajt a Szem megtalálásában. Az erejétől függenek, a hőseik belőle merítik energiájukat. Nem nagyon érdekli őket történelmi hagyatékuk és státuszuk, mindössze annyival vannak tisztában, hogy Seberys Szemét mindenáron meg kell védeniük!

Hősök:

Woawen: A Gyíkok spirituális vezetője, akinek víziói vezetik a népet. Noha fizikailag gyenge, szoros kapcsolatban áll az Ősanyákkal, akik rajta keresztül áramoltatják az élet energiáját.

Redfang: Gyíkharcos és törzsi vezető, aki mindig először érkezik a csatatérre, és mindig ő az utolsó, aki elhagyja a hadszínteret.

Silverclaw: Woawent leszámítva ő a Gyíkok legnagyobb sámánja!

Blackshadow: Az éjszakákat járja ez a tapasztalt vadász, aki képes az átváltozásra. Transzformációja után halálos orgyilkos lesz belőle.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Eddig még nem készült D&D univerzumban játszódó RTS.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Érdekes egyveleg
- Kivitelezés
- Innovatív

INFO EUGEN SYSTEMS | ATARI | WWW.ATARI.COM/ACTOFWAR | 2005. MÁRCIUS 18.

Azt hiszem, a felszállásnát nekünk lesz szükségünk elsősegélyre és egy váltás alsónemüre...

Hé Joe, szerintem ne pöcköld le a parazsat a földre, mert csikot húzol magad után...

ACT OF WAR - DIRECT ACTION

Játékkészítés hollywoodi módra

Manapság az RTS-kategória játékait három fő csoportba lehetne osztani: van az „orkos-varázslós-élőholtas" fantasy RTS, aztán a „tankos-katonás" háborús stratégia és néha kijön egy-egy „űrhajós-idegenes" játék is. Az AoW a második csoportba, azaz a Command and Conquer: Generals címmel fémjelzett, napjaink modern hadviselése által ihletett kategóriába sorolható. Azaz itt sem lesz más dolgunk, mind repülőket, tankokat és gyalogosokat legyártva legyalulni a pályán velünk szembekerülő ellenséges csapatokat. Ez így egy picit unalmasnak hangzik, nem?

Nos, ezzel tisztában voltak a készítők is, hiszen ha csak ennyit tennének le az asztalra, akkor valószínűleg nem lenne igazán sikeres a játék, és hamar eltűnne a süllyesztőben (mondjuk nekem már annyi is elég, hogy vannak tankok benne :)

Megjöttek a rajongóim, pörköljünk egy kicsit oda...

). Bár azt sosem szabad mondani, hogy „már mindent feltaláltunk", azért az tény, hogy manapság már csak a játékipar géniuszai tudnak forradalmi, egy bizonyos kategóriát megújító ötletekkel előrukkolni.

Úgy tűnik, hogy az Eugen Systems-nél momentán nincsenek ilyen kaliberű emberek, ezért ők a játékmenet hatalmas újításai helyett a filmipar módszereit bevetve próbálják meg kiemelkedővé tenni programjukat. Hogy ez pontosan mit is jelent?

Legfőképpen azt, hogy a játék hangulatára összpontosítanak. Ehhez kerestek egy olyan írót, aki jól ért napjaink haditechnikájához és amellett igen sikeres a könyvpiacon is. Tom Clancy már foglalt, viszont egy másik nagyágyú, Dale Brown még szabad volt - ezért őt kérték fel arra, hogy a kitalálja a játék világát és megírja a háttértörténetet. Brown a manapság igen népszerű „techno thriller" egyik mestere - ebben a műfajban a sztori általában a jelenben vagy a nem túl távoli (5-10 év) jövőben játszódik, és többnyire a közeljövő elképzelt katonai konfliktusairól szól, a szereplők pedig főként szupertitkos fegyverrendszerekkel „játszadozó" katonák, és persze a világ sorsát meghatározó politikusok. Az ilyen regények azért félelmetesek (innen a thriller megnevezés), mert sokszor megmutatják, hogy világunk nem is olyan biztonságos, mint ahogy az átlagemberek számára kívülről látszik, és annyira hihetően ábrázolják az eseményeket, hogy az ember arra gondol: lehet, hogy holnap a híradóban látok valami ilyesmit?

Az Act of War története is izgalmasnak ígérkezik - miközben az olajkészletek kimerülése és az olajárak drasztikus emelkedése miatt a világgazdaság lassan, de biztosan az összeomlás felé sodródik, az Egyesült Államokat (mely a világ

csendőreként sok helyen biztosítja a rendet) hatalmas terrorcselekmények rázzák meg. A belső válság megoldására az elnök hazarendeli a külföldön állomásozó csapatokat, mire sok országban fellángol a polgárháború és kitör a káosz. Ahogy a történet hallad előre, szép lassan kiderül, hogy nagyhatalmú csoportosulások állnak a háttérben, és a terroristák csak eszközök az ő kezükben.... Játék több mint 50 oldalas forgatókönyvében mintegy 2000 párbeszéd szerepel, de emellett Dale Brown egy 400 oldalas kisregénnyel is hozzájárul a sztori még teljesebb átéléséhez. Mindezek mellett igazi színészekkel forgatott átvezető filmek igyekeznek feldobni a hangulatot.

A teljes történet az egyjátékos kampány 14 fejezete során bontakozik ki, melyekben fejezetenként 3-4 küldetésben, a világ számos pontján (Egyiptom, Oroszország, Közép-Amerika) és híres városában (London, San Francisco, Washington) irányíthatjuk a kezünk alá kerülő egységeket. A Task Force Talon névre hallgató szervezet afféle nyíltan tevékenykedő szupermodern mini-hadsereg, melynek célja a törvényes rend helyreállítása és - természetesen - a terroristák elleni harc. Ehhez minden eszköz a rendelkezésére áll: a már manapság létező katonai eszközök mellett (Abrams tankok, Bradley csapatszállítók, A-10-es csatarepülőgépek) olyan eszközök is rendelkezésre állnak, amelyek ma még talán csak kísérleti stádiumban vagy csak a tudósok rajzasztalain léteznek, ám holnap akár tényleg megjelenhetnek a hadszíntereken. Olyan hi-tech cuccokról van szó, mint a tankok páncélját is átütő brutális mesterlövészpuskák, felfegyverzett robotrepülők, felderítő drone-ok vagy éppen harci személyi páncélok, mégis magas fokú álcázóképességgel rendelkeznek.

A játékmenet többé-kevésbé azonos az átlag RTS-ével. Bázist építünk, egységeket termelünk, aztán gyerünk gyakni. A nyersanyag gyűjtögetésben azért van egy kis csavar: kezdetben az olajkutak biztosítják a szükséges pénzmagot, ám idővel az ellenséges katonák foglyul ejtése lesz a legfőbb bevételi forrásunk. Technikailag ez úgy működik, hogy a tűzharcban bizonyos esély van arra, hogy az ellenfél olyan találatot kap, amelytől csak harcképtelen lesz. Ilyenkor foglyul ejthetjük, ami után pénz jár - börtönbe zárva pedig folyamatosan kapjuk utána a lét. Mindezek mellett a foglyok értékes információval is szolgálhatnak az ellenséges haderőről, ha éppen az ilyen jellegű „felhasználás" mellett döntünk. Ám vigyázat: ugyanez velünk szemben is működik, azaz a mi embereinket is túszul ejtheti az ellen, ezért itt már érdemes a „nem hagyunk hátra senkit" nemes elvének követése.

A programban - a helyszínek listáját tekintve - nagy szerepet kap a városbeli harc. Az épületek elfoglalhatóak, embereinket az épületekbe vagy a házak tetejére is felküldhetjük, ahonnan sokkal jobb esélyekkel vehetik fel a harcot az ellenséggel. Ilyen helyeken irányítva csapatainkat olyan érzésünk lehet, mintha tényleg mi magunk lennénk a csapat vezetői, akik laptopjukon követik nyomon a műholdas képeken az eseményeket (mint például a Black Hawk Down című filmben). Katonáink beszólásai, az üzenetek és hangeffektek is fokozzák ezt az érzést, ami sokat dob a hangulaton. Grafikailag egy rossz szavam sem lehet a játékra - gyakorlatilag kinézetre ez lesz az eddigi legszebb program a maga kategóriájában. A programozók kihasználják a legmodernebb grafikuskártyák képességeit is, ami mindeddig elsősorban az FPS-ekre volt jellemző. Néhol mondjuk szerintem egy kicsit túlzásba is vitték a sok csillogást-villogást (például a légicsapások kijelölésekor megjelenő kurzor), de tekinthetjük ezt hollywoodi igyekeznek alámenni a „nagy hardvergyilkos" követelményeinek.

Összefoglalásul azt mondanám, hogy akinek bejött például a C&C vagy a Red Alert, esetleg szeretne egy nagyon szép RTS-sel nyomulni, annak kötelező lesz a világot megmellékhatásnak is. A szépségnek azonban természetesen ára van: ez tipikusan nem az a játék lesz, amely a régebbi gépeken is elfut majd. A fejlesztői interjúkból kiderült, hogy a gépigény valahol a Doom 3 környékén lesz, bár azért menteni az Act of War végigjátszása közben. Ehhez pedig már nem is kell olyan sokat aludni!

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

Itt az ideje, hogy tisztázzuk, tulajdonképpen mit is mondtatok a húgomról...

KI IS AZ A DALE BROWN?

A sikeres író 1978-ban, 22 évesen került az amerikai légierőhöz. Navigátorként és bombavetőként szolgált B-52G nehéz-, és FB-111A szuperszonikus közepes bombázókon. 1987-ben jelent meg első könyve, a Flight of the old dog (magyarul „A bombázó" címmel jelent meg), melyben egy csúcstechnikával felszerelt lopakodó B-52-es segít megoldani egy nemzetközi konfliktust - és ezzel megakadályoz egy világháborút. Az első után évente jelentek meg az új könyvei (több millió példányban), jó néhány közülük magyarul is megjelent (például 1989 - Vaskeselyű, 1991 - Az ég urai, 1999 - Csatára született). Történeteiben bepillantást nyerhetünk a pilóták mindennapjaiba, izgalmas részleteket tudhatunk meg a ma létező fegyverrendszerekről és a lehetséges jövőbeli eszközökről, betekinthetünk a modern légi hadviselés titkaiba, részesei lehetünk izgalmas légi csatáknak és politikai intrikáknak - mindezt nagyon olvasmányos és szórakoztató formában. Ha érdekel a repülés és tudsz izgulni a modern háborús történeteken, akkor érdemes egyet közülük elolvasnod. Brown egyébként már megfordult a játékiparban - első könyve alapján a '90-es évek elején készült egy eléggé komplikált B-52-es szimulátor (Megafortress), melyben akár a történet fő küldetését is végigrepülhetjük.

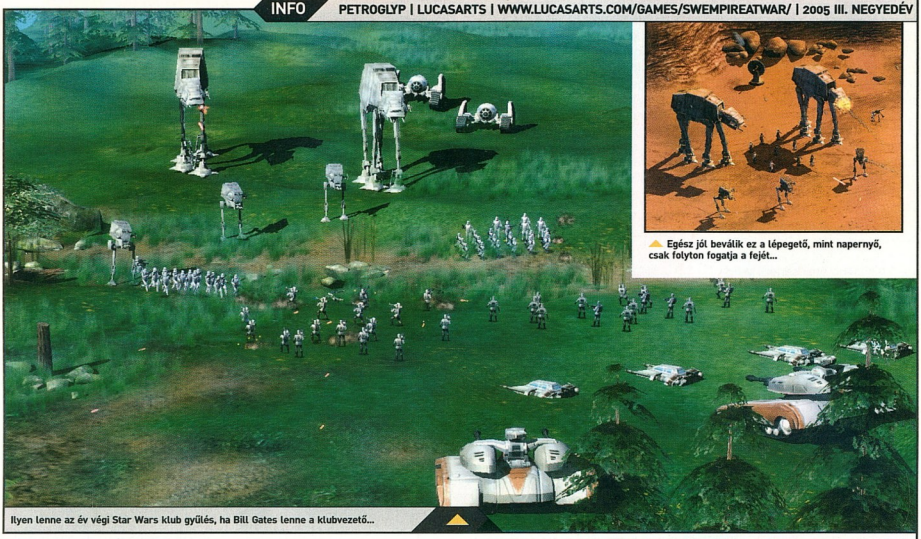
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: A látványnak ára van, kell vas a program alá.
MIBEN LESZ MÁS: A nem túl távoli jövőben játszódó történet remek hangulatot kölcsönöz a játéknak.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Profi tálalás
Sztori
Kevés újdonság

BÉTATESZT
90%

INFO PETROGLYP | LUCASARTS | WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWEMPIREATWAR/ | 2005 III. NEGYEDÉV



Ilyen lenne az év végi Star Wars klub gyűlés, ha Bill Gates lenne a klubvezető...

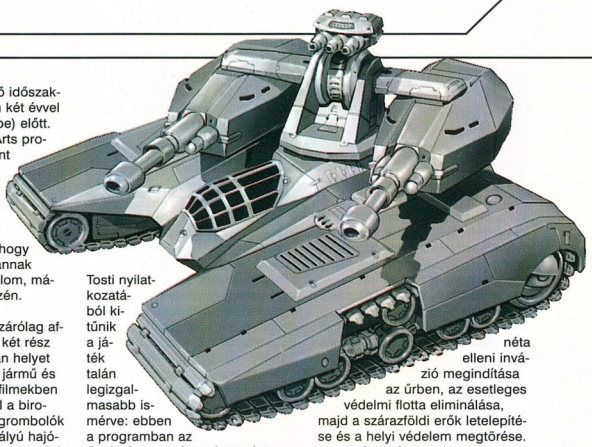
Egész jól beválik ez a lépegető, mint napernyő, csak folyton fogatja a fejét...

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

A stratégia visszavág...

A frissen alakult Petroglyph fejlesztőcsapatának műhelyéből a LucasArts engedélyével végre napvilágot láttak az első hírek az eddig féltve őrzött új Star Wars-játék fejlesztéséről, mely immáron második alkalommal próbálja meg a real-time strategy műfaj szabályait követve megidézni a csillagok háborújának univerzumát PC-inken. Az alkalmazás, összhangban a hamarosan bemutatásra kerülő III. epizód (Revenge Of The Sith) eseményeivel, az azt követő időszakban játszódik; pontosan két évvel a IV. epizód (A New Hope) előtt. Brett Tostinak, a LucasArts producerének állítása szerint az Empire At War főhősei a III. epizód szereplői lesznek, és tulajdonképpen csak a programot végigjátszva válik majd igazán érthetővé, hogy a IV. epizódban miért vannak egyes bolygók a Birodalom, mások pedig a felkelők kezén.

A játék azonban nem kizárólag afféle „átkötő" program a két rész között, az alkalmazásban helyet kap minden olyan harci jármű és eszköz, mely az eddigi filmekben már látható volt: például a birodalmiak oldalán a csillagrombolók körül „Acclamator" osztályú hajókat is tudunk majd hadrendbe állítani; ezeket a cirkálókat először a II. epizódban láthattunk a filmvásznon. A szárazföldi csaták fényét növelendően természetes helyet kapnak ebben az adaptációban is a félelmetes AT-AT-k és AT-ST-k is, sőt lesznek a felszíni hadjáratok során a vízen használható alkalmatosságok is.



Tosti nyilatkozatából kitűnik a játék talán legizgalmasabb ismérve: ebben a programban az űrbéli és bolygóalapú stratégia fog ötvöződni. E koncepció meglehetősen merész; ha valóban sikerül a két környezet egyensúlyát jól eltalálni, az Empire At War lesz az első RTS, ahol a két helyszín egyenrangúan szerepel. A fejlesztők szerint a játék kampányai a következő sémára fognak épülni: flottaszervezés, a kiválasztott planéta elleni invázió megindítása az űrben, az esetleges védelmi flotta eliminálása, majd a szárazföldi erők letelepítése és a helyi védelem megtörése. Annak érdekében, hogy a program ne váljon egysíkúvá, a tervezők gondoskodtak jó néhány alternatív megoldásról a bolygók ellen irányuló hadjáratok során. Például van lehetőség arra, hogy az alacsony támadó-potenciállal rendelkező flottánkat egy aszteroidamezőben elrejtve csak a védelmi erők legnagyobb hajói ellen ve-

PETROGLYPH

A játék fejlesztésével megbízott las vegas-i fejlesztőcsapatnak a Star Wars: Empire At War lesz az első önálló munkája. A LucasArts bizalmát a cég azzal nyerte el, hogy a Petroglyph alapítói között három igazi RTS-specialista is található. Joe Bostic, Michael Legg és Steve Tall több mint 40 nagy sikerű RTS fejlesztésében vett részt; a „veterán" például közreműködtek a Command & Conquer széria, a Pirates, és a Civilization III. fejlesztésében is.

zessük armadánkat (például a védelem vezérhajójának hajtóművére összpontosítva, annak manőverezési képességét megszüntetve), biztosítva ezzel a szárazföldi csapataink invázióját.

A LucasArts menedzsere szerint már biztos, hogy készülő játékukban benne lesz az elmaradhatatlan Hoth-i csata, valamint a harc a Yavinon, emellett több, a filmekből ismert helyszín fog nagy szerepet kapni, de ezúttal egy kicsit másképpen, mint gondolnátok. A koncepció lényege, hogy olyan csatákat vívhatunk majd meg az EaW-ben, melyek eltérnek az ismert SW történésektől. Például a játékban megtudhatjuk, hogy mi lett volna akkor, ha a Dantooine-t még mindig erősen védenék a felkelők, amikor a birodalmiak megérkeznek, vagy mi lenne akkor, ha, a Yavin IV-et a birodalmiak megszállnák a Halálcsillag elpusztítása után.

Az EaW-ben nem minden esetben a haderők nagysága lesz a döntő; több olyan küldetést is fogunk találni, ahol egy kisebb, gyorsan mozgó csapattal is győzhetünk. A játék receptje nem túl bonyolult, cél a Galaxis feletti totális uralom megszerzése,

Úgy látszik a parancsnok a gladiátor iskolában nevelkedett...

A Kócsag MGTSZ által gyártott lépegetőkből kispórolták a giroszkópot...

melynek eszköze az egyes bolygók meghódítása. Minden kampány úrharccal fog kezdődni a programban, itt több osztályra tagozódó flottákat fogunk irányítani; a hatalmas tűzerejű, turbólézeres, de lomha csillagrombolóktól a fürgébb, protontorpedós cirkálókon át az egyszemélyes vadászgépekig. A Homeworld elvont úrharca helyett a fejlesztők sokkal játékos-közelibb, egyszerű, de mégis izgalmas játékmenetet ígérnek. Például egy birodalmi csillagromboló ellen úgy is fel vehetjük a harcot, ha flottánkat előbb biztos távolságban hagyva csak egy kis felderítő csapattal szállunk le a bolygóra, az ottani pajzsokat megrongálva biztosítunk előnyt a flottatámadáshoz, melyet még kis szerencsével meg is tudunk spékelni néhány föld-űr rakéta célzott indításával az ellenséges vezérhajó ellen. A földi és úrharc ilyen szoros együtthatása egyben azt is jelenti, hogy az EaW-ben szinte pillanatok alatt támadóból védő pozícióba kerülhetsz, és viszont. Jól hangzó állítás, annyi szent, de azért várjuk ki a megjelenést, gondoljatok csak a Star Wars: Force Commander csúfos bukására 2000-ben...

Brett Tosti szerint, a Petroglyph eddigi, a megrendelő felé tett beszámolói megnyugtató szakértelmet mutatnak (az ezekből származó, játék közbeni képek kapcsán az állítás szerintünk is helyénvaló); a Star Wars: Empire At Warnak jelen állás szerint minden esélye meg van arra, hogy az első igazi (sikeres) valós idejű stratégiai játék legyen a LucasArts magasztos univerzumában.
A PC.Games szerkesztősége nevében is azt kívánom, legyen igaza az úrnak.

C5
c5@pc.games.hu

Na emberek, akkor ki hozza el a Stratoburgereremet az étteremből?

SW: FORCE COMMANDER

Egy Windows 95 operációs rendszer, 266 Mhz CPU, 64 MB RAM, 500 MB HDD, és egy 8 MB-os DirectX 7.0a-t támogató PCI vagy AGP D3D videó kártya birtokában volt lehetősége bárkinek futtatni majdnem 5 évvel ezelőtt, az akkor frissen megjelent SW: Force Commandert; mely alkalmazás a szériában először kísérelte meg a Star Wars univerzumát valós idejű stratégiai játék formájában a rajongók monitoraira varázsolni. Az alkalmazás azonban 2000-ben csúfosan megbukott, elsősorban kezdetleges grafikai megjelenítése miatt: A LucasArts, 2 évvel a játék fejlesztésének megkezdése után, 2D-ről átíratta az alkalmazást „teljes" 3D-re (újabb 2 évig tartó fejlesztés után). A koncepcióváltás kudarcát az okozta, hogy a több mint két tucat különböző kameranézet java része teljesen használhatatlannak bizonyult, a játékosok többnyire az úgyahogy még értékelhető, a teljes térképet bemutató (2D-s) felülnézeti opciót használták.

III. EPIZÓD

„Javában dúl a háború a csillagok között; a könyörtelen Sith nagyúr, Dooku gróf támadásai lassan de biztosan felőrlik a Köztársaság erőit. Az ördögi vezér, a droidsereget irányító Grievous tábornok váratlanul betör a Köztársaság fővárosába, és elrabolja a Szenátus vezetőjét, Palpatine kancellárt. Miközben a szakadár robothadsereg megpróbál elszökni értékes túszával, a Jedik vezetésével hadművelet indul a fogságba esett Palpatine megmentésére...". Kiszivárogtatott hírek szerint a fenti olvasmánnyal fognak indulni a Star Wars: Episode III. Revenge Of The Sith bevezető kockái, a 2005. május 19-i világpremierkor, - Magyarországon is :) -, ami (számoljunk csak!) közel 28 évvel követi az első Star Wars film (Episode IV. A New Hope) bemutatóját.

Cím	Megjelenés
Star Wars: Episode IV.- A New Hope	1977
Star Wars: Episode V. - The Empire Strikes Back	1980
Star Wars: Episode VI. - Return Of The Jedi	1983
Star Wars: Episode I. - The Phantom Manace	1999
Star Wars: Episode II. - Attack Of The Clones	2002
Star Wars: Episode III. - Revenge Of The Sith	2005

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Az első valódi RTS a Star Wars univerzumában.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Kiegyenlített játékmenet
- Az Episod III. szereplői
- Kényes műfaj

INFO CYBERLORE STUDIOS | UBISOFT | WWW.PLAYHEF.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Öreg, összecsomózom a füleidet, ha nem adod vissza a csákómat...

Szívem, nem értem, mi bajod van a papucsommal és a hálóköntösömmel, elvégre farsangra megyünk...

PLAYBOY: THE MANSION

Unalmas, hamis fércmunka a világ egyik legnagyobb figurájáról és legismertebb magazinjáról.

Remegő kezű kamaszként a hírneves magazin kihajtogatott poszterén lihegve az embernek az jut eszébe, hogy a világ legjobb állása lehet a Playboy fotósának lenni. Aztán ahogy utánajár a dolgoknak, és megtudja, hogy az egész újság, sőt az egész Playboy-filozófia mögött egyetlen ember áll, már Hugh Hefner szeretne lenni. Az amerikai popkultúra ikonja jó ötven éve, 1953-ban indította útjára magazinját, és ezzel egy új életszemléletet. Soha azelőtt, és azóta se sikerült egy újságnak jelképpé válnia - az Art Paul tervezte csokornyakkendős nyuszifej mára a világ öt legismertebb emblémája között szerepel. Az évforduló megünneplésére mi sem lehetne alkalmasabb, mint egy videojáték, melyben a játékos belebújhat a híres „főplayboy" bőrébe, partikat adva, híresség ekkel ismerkedve, csajokat döntögetve, és finom holmikra költve a bőven ömlő dollármilliókat.

A PLAYBOY-SZTORI

Hugh Hefner 1926. április 9-én született Chicagóban. A 152-es IQ-jú Hef (gyerekkora óta így hívta mindenki) a hadseregben és az egyetemen is képregényeket, grafikákat rajzolt, majd az Esquire magazinnál dolgozott, és amikor lapja New Yorkba költözött, úgy döntött, szülővárosában maradva saját újságot készít. A lap, a címlapon és az újság közepén Marilyn Monroe-val 1953 decemberében jelent meg, és bár Hef dátumot sem mert írni a borítóra, félve a bukástól, egyből 50 ezer példányban kelt el. Mára 17 országban havonta 15 millió olvasóhoz jut el a lap, mely Hefnerrel együtt az amerikai popkultúra ikonjává vált. Hef 1962 decemberében jelentette meg a híres Playboy-filozófiát, majd 1965-ben ezt erősítendő létrehozta a játékonysági Playboy-alapítványt. A lap nemcsak a nyuszikról és a meztelen híresség ekről (Katarina Witt, Cindy Crawford, Naomi Campbell, Sharon Stone, Kim Basinger), hanem színvonalas anyagairól is ismert: az esszékről, melyeket olyan nevek írtak, mint John Updike, Tom Clancy vagy Kurt Vonnegut, és az emlékezetes interjúkról (Bob Dylan, Michael Jordan, Kevin Spacey, Bill Gates).

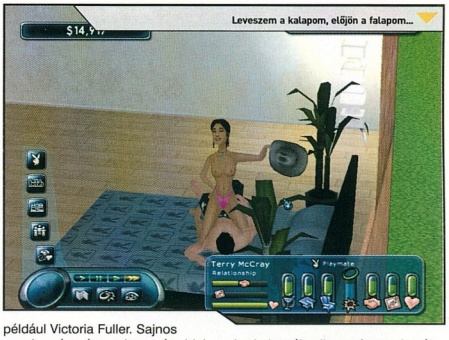
A fentieket természetesen a Sims játékmechanizmusa teszi lehetővé, és a Cyberlore ezt belátva épp oly hűen, némi kompromisszumokkal másolta le a Maxis alapművét, mint legutóbb a Robotee a Singles (PC.G 2004/5-6) esetében tette ezt. És épp úgy, mint ott, az említett könnyítések, hogy ne hasonlítson annyira a Simsre a játék, itt is viszszaütnek: kissé elnagyolt és átgondolatlan interfész (a súgó például külön ablakban érhető el, ám gyorstipp [amikor az ikon fölé tolva az egeret megjelenik a tudnivaló] nincs), túlságosan leegyszerűsített kapcsolat- és hangulatrendszer. Mindez megfejelve egy igen nehézkes irányítási és kezelési metódussal, kezdve a parancsoktól főhősünk terelgetésén át a pálya áttekintéséig. Mivel egyetlen karaktert, magát Heft irányíthatod csak, a kamera hozzá van kötve, így például nem bolyonghatsz szabadon a pályán, ha valamely részét meg akarod nézni, építkezni vagy rendezkedni akarsz ott, oda kell állítanod playboyodat is - ez egy szép kövér tervezési baklövés. Azt meg már meg sem említem, hogy a játék, valószínűleg a PS2-Xbox verziónak „hála" a villa egyes részeit külön kezeli, azaz még akkor is tölt, ha felmész az emeletre, vagy át akarsz sétálni a medencéhez. Szörnyű. A különféle épületrészeket egyébként fokozatosan kapod meg, ahogy haladsz előre a sztoriban és a ranglétrán - már ha megkapod: az 5. küldetésben például a medence mellé épített „grotto" helyett az egész vizesblokk eltűnik, egy már elismert bug miatt (amiből rengeteg van - kék halálig bezárólag!).

A játék elméletileg kétféle módban játszható. Az egyik a küldetéssor, melyben a fiatal Heffel kell felépítened a Playboy-birodalmat, az első szám piacra dobásától kezdve. Ez kb. egy-két óráig jó móka, aztán roppant unalomba fullad, ugyanis végtelen mókuskerék az egész; össze kell állítanod egy számot, ehhez címlapfotó, centerfold (a híres kihajtogatós poszter), képriport, cikk, esszé és interjú kell. Ennek elérésére embereket kell felvenned, partikat kell adnod, ahol megismerkedsz a kép- és riportalanyokkal, mindenféle híresség ekkel. Sajnos mindez annyira fel van turbózva, hogy esélyed sincs arra, hogy élvezd egy igazi playboy éle-

- **az akcióhős:** A szex mégsem tud mindent eladni... - **60%**
- **a kalandozó:** Mennyivel jobb lett volna, ha egy RPG jellegű kalandozásra invitálnak a Playboy palotába. - **56%**
- **az autóversenyző:** Nagyon jó alapötlet, nagyon silány játék. - **66%**

tét, az egész egy hajszás őrület, ahol mindig a következő számot gründolod. Ahhoz, hogy jól élj, a villát finom holmikkal berendezd, sok pénz kell. Pénzt csak a magazin eladásából szerezhetsz, ezért ennek összehozása az elsődleges. Ha piacra került, a bevétel gyakorlatilag elmegy a stáb fizetésére, és a következő lap előkészítésére (egy közepes képességű csapat úgy 40 ezer dollárt visz el havonta, egy képiport vagy esszé 7-8 ezer, egy-egy jobb parti 10-15 ezer). Persze azt is megteheted, hogy a teljes stábot kirúgod a piacra dobás után, hogy nyugodtan építgethess, ami segíti a minőségi munkát. Ha a játékmechanizmus lehetővé tenné, hogy ezeket nyugodtan kidolgozd, körbejárd, a tycoon-fanok összes ujjukat megnyalnák. Ám a fent említett hajszás tempó miatt erre vajmi kevés esélyed van.

A másik játékmód a szabadjáték - lenne. Sajnos a fejlesztők fogalomzavarban voltak. A szabadjáték e stílusban azt jelenti, hogy kapsz bazi sok pénzt, egy üres placcot, és tiéd a pálya, senki nem szól bele, mit csinálj. Itt viszont ugyanaz a móka, mint fent - jönnek a főmuftik, okoskodnak, a pénzt ismét a magazin előállítása hozza, annyi a különbség, hogy itt nincsenek mellékszálak, mint a missziókban (amelyek ott egyébként újabb és újabb drága partikba hajszolnak). Siralmas tervezési zsákutca ez is.

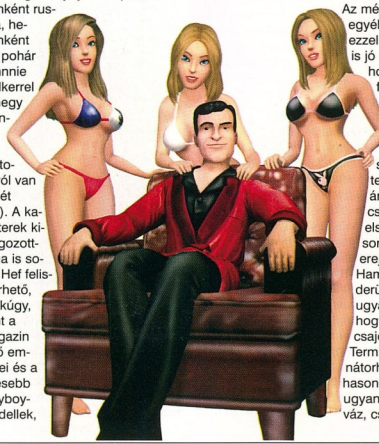


Leveszem a kalapom, előjön a falapom...

Azért ez a chillyvel töltött olajbogyó durva volt...

ami az egész játékot csirketáppá degradálja - hát, ha valaki mindebből megtudja, hogyan él Hefner úr vagy egy playboy valójában, annak gratulálok. Fokozza a bajokat, hogy a magazin teljes felső vezetése is jelen van, és másodpercenként bejelentkeznek egy ablakban, hogy elmondják a következő feladatot, tippet, okosságot, figyelmeztetést (teszik ezt roppant tehetségtelen, hírolvasó stílusban), ezeket ráadásul ki sem lehet kapcsolni, így az újbóli játéktól biztos elmegy a kedved.

Fentiek azért is szomorúak, mert a szimuláció gazdasági motorja meglepően jó, olyan, amit akár a „kapitalista" Trevor Chan is felvállalna: a közízlés dinamikusan változik, így mindig érdemes megnézni, épp milyen témát lehet jól eladni; ha épp a technika világa a sláger, ilyen cikkeket, képeket kell készíteni, és egy „teches" tematikájú lapot összedobni. Ehhez azonban jó, ha embereidnek és „bedolgozóidnak" van affinitása az adott témához. Mindezt tetézi, hogy a minőségre is törekedni kell, azaz el kell érni, hogy stábod minden tagja képzett legyen, a riporter vagy fotós és alanya között jó kapcsolat álljon fenn, például Victoria Fuller. Sajnos azonban épp úgy, mint a pár oldallal ezelőtt bemutatott Punisher, ez a játék is álszent módon öncenzúrázott, hogy beférjen az ESRB M+ (17 éven felüli) kategóriájába, és ne csússzon át a 18 felettieknek szóló AO-ba. Épp ezért csak félmeztelen csajokat találsz (könyörgöm, egy Playboyban?!), még a szex is abban merül ki, hogy Hef alsógatyában hanyatt vágja magát valami ülő- vagy fekvőalkalmatosságon, és a csaj bugyiban meglovagolja, egy pár másodperces nyögéseffektet ismételgetve végtelenül, míg meg nem nyomod az „End Action" gombot. Elképzelem, ahogy a kíváncsi kicsi Joe Texasban lihegve feltelepíti a címet, mondván, most megtanulja, hogy dug egy igazi playboy, aztán kipróbálja a látottakat a szomszéd kislánnyal, és egyikük se érti, ebben mi a jó...



A játék grafikája jó közepes, helyenként rusnya, helyenként két pohár Johnnie Walkerrel elmegy (konzolos portolásról van ismét szó). A karakterek kidolgozottsága is sosem, Hef felismerhető, csakúgy, mint a magazin első emberei és a híresebb Playboy-modellek, az még egyébként ezzel együtt is jó móka, hogy a fotókat saját kezűleg készítheted el, ám ez is csak az első pár sorozat erejéig. Hamar kiderül ugyanis, hogy a csajok a Terminátorhoz hasonlóak: ugyanaz a váz, csak a burkolat változik; egyforma, ismétlődő pózok, kacsintások, mosolyok, léleknek, egyéniségnek nyoma sincs. Ugyan az igazi magazin USA kiadásának egyenszőke, szilikonnal bélelt, hófehér mosolyú nyuszikáit nézve az emberben gonosz módon felsejlik valami hasonló gondolat, de e kijelentésemért itt helyben megkövetem a hölgyeket, ők tehetnek legkevésbé korunk sablonokban gondolkodó közízlésről...

Van egyébként jó dolog is a játékban: a töltögetések közben megjelenő pár „trivia", azaz érdekesség a Playboy történetéből, és a különféle feladatokért kapott jutalompontokból vásárolható eredeti fotók, híres borítók, poszterek, elhíresült interjúk. Ha csak egy ilyen, retrospektív CD-ROM-ot adnak ki a magazin történetéből, maradéktalanul elégedettek lennénk.

Két dologra nem jöttem rá: mi volt a szándéka a megrendelőnek / fejlesztőnek / kiadónak ezzel a címmel, és hogy a nyilvánvalóan jó üzleti érzékkel bíró Playboy-birodalomban, élén Hugh Hefnerrel, miért nem volt senkiben annyi kurázsi, elszántság, józanság vagy bármi más, hogy a végeredmény láttán a szemétre hajítsa az egészet, és valami igazán hozzáértő csapatot bízzon meg az elkészítéssel. A magazin hírnevét ismerve meg merem kockáztatni, hogy akár Will Wright, akár Sid Meier örömmel vállalt volna szerepet a tervezésben, és akkor most örülnénk. Így viszont sírunk, felháborodunk vagy anyázunk, kinek-kinek vérmérséklete és a Playboyhoz, Hefhez, vagy kedvenc nyuszijához fűződő érzelmei szerint.

]{redenc
kredenc@pc.games.hu

MINIMUM CONFIG: 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB VGA (DX 9), 1.5 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Hogy adhatta ehhez Hugh Hefner és a Playboy a nevét?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | THE SIMS2 - **92%** | SINGLES - **66%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- **A bónuszanyag**
- **A gazdasági motor**
- **Unalmas**
- **Tervezési csőd, bugok**
- **Lélektelen, sablonos**

59%

INFO DREAMCATCHER | GOLEMLABS | WWW.SUPERPOWER2GAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Elsődleges célpontunk a bábolnai ivadék rakéta keltető siló...

Joe, ugye nem mondod komolyan, hogy babot vacsoráztál tegnap este?

SUPERPOWER 2

A modern hadviselés előnyei és hátrányai

SuperPower. Ha valakinek esetleg ismeretlenül cseng ez a név, annak sincs mit szégyellnie. Az első rész még 2002-ben látott napvilágot, s bár alapötlete alapötlete (körökre osztott játékmenetben a mai világ bármely országának élére állva teljesíteni a magunknak kiszabott célt) természetesen akkor is nagyon izgalmas volt, megvalósítása csupán arra volt elég, hogy sűrű szemöldökráncolások közepette szó nélkül elfelejtsük (ha pedig valaki mégis kipróbálta, az legfeljebb bosszankodott egy sort, majd a polcára helyezte a játékot). Az ajtónkon kopogtat a második rész európai megjelenése, ennek alkalmából tehát következzék egy kíméletlen, de azért mindenképpen igazságos áttekintés a „trónkövetelőről".

Ismerkedésem a játékkal már eleve rosszul kezdődött: történt ugyanis, hogy mikor az installálás rettentően izgalmas folyamata után a főcímeken és az elviselhetőre sikerült intrón átjutottam, a Single Player menüpont bármely opciójára bökve a játék egyszerűen nem volt hajlandó elindulni. Szerencsére azért nem adtam föl egyből (pedig kedvem lett volna kettétörni a CD-t), hanem az internet legmélyebb bugyraiba vetve magam sikerült megtalálnom az 1.3-as verziószámú patchet, amely többek között orvosolja a gépfüggően előforduló fenti problémát is (azért itt felmerül az a kérdés is, hogy mit tesz egy internetelérással nem rendelkező játékos, amikor a kemény forintokért vásárolt stuff egyszerűen nem hajlandó elindulni...).

Most pedig ugorjunk egyet, egyenesen a játék fantáziadúsnak abszolút nem nevezhető főmenüjébe. Sok mindennel itt nem találkozhatunk, van pár alap beállítási opció,

amelyek kikapcsolásával némileg gyorsíthatjuk a program futását, illetve a single-, és multiplayer (erről részletesebben majd egy kicsit később) menü eléréséhez szükséges gomb. Ha nem játszottunk az előző résszel, komolyan ajánlott végigvinni mindkét oktató küldetést, melyek elég részletesen elmagyarázzák a fontosabb tudnivalókat, bár nem igazán értettem, hogy az olyan teljesen alap dolgokat, melyekre amúgy is rájövünk (pl. zoom, kameramozgatás), miért kell sokkal részletesebben elmagyarázni, mint mondjuk a nukleáris rakéták telepítését...

Már rögtön a tutorialban elénk tárul a játék egyik legsiralmasabb pontja, a grafika. Az alap földgömb, ahol például az országok kiválasztását, a politikai helyzet ellenőrzését végezhetjük, az effektjeivel együtt még elég jól néz ki. Az időnként, bizonyos műveleteknél (pl. rakéta kilövése) felbukkanó rövid videók is a nézhető

AZ 1.3-AS

Már a cikkben is említettem, hogy a játék alapverziója nálam még elindulni sem volt hajlandó. Ám az Interneten természetesen lehet találni különféle javításokat, a legújabb a cikk írásának pillanatában a 1.3-as verzió volt, ami a fent említetten kívül még számos egyéb hibát is kijavít. A patch egyébként letölthető a játék honlapjáról.

az akciőhős: Nem shaderek száma tesz egy játékot élvezhetővé. de azért nem árt adni a kidolgozásra - **60%**
a kalandozó: Túlbonyolított játékmenet próbálja palástolni az egyéb hiányosságokat - **72%**
az autóversenyző: Ez a stratégiának az a foka, ami már nem tud lekötni... - **58%**

KOMPLEXITÁS

Azt hiszem bátran állíthatom, hogy a SuperPower 2 személyében az egyik valaha készült legkomplexebb stratégiai játékot tisztelhetjük. Akinek esetleg gondott okozott az Europa Universalis bonyolultsága, az ebbe bele se kezdjen, mert csak nyögés lesz a vége. Az oktatóküldetések letudása és több napi játék után bizton állíthatom, hogy még messze nem találoztam minden opcióval.
A program tehát mindenkinek tartogathat érdekességeket, csak győzzük őket felfedezni!

kategóriába tartoznak, bár sokadszorra már elég unalmassá válhatnak. De ami ezt a kis jót is rögtön elrontja, az a játék közbeni menük megvalósítása. Már az is elég nagy baj, hogy ötletlenek, de méretük miatt még rájuk kattintani sem olyan

egyszerű, ráadásul a feliratok néhol kifejezetten olvashatatlanok, egybemosódnak a háttérszínnel.

Lépjünk át egy valamivel kellemesebb területre, a játékmenetre. Az egyik legizgalmasabb, és egyben legnehezebb pont annak az országnak a kiválasztása, melyet majd a mennyekbe vezetünk zseniális és bölcs döntéseinkkel. Első alkalommal mindenképp ajánlott egy nagyhatalmat irányítani, ebben az esetben például az USA vagy Nagy-Britannia megfelelő választás lehet. De akinek rendesen van önbizalma (ide nekem az oroszlánt is!) az kormányozhatja akár hazánkat is, vagy engedhet a csábításnak és választhat valamilyen egzotikus, esetleg „gonosz" országot is. Ezt a döntést érdemes jól megfontolni, hiszen a későbbiekben komoly hatással lesz a játék nehézségére (értelemszerűen sokkal egyszerűbb lesz egy stabil lábakon álló ország élén, mint valamelyik polgárháborúk által feldúlt, kis afrikai nemzet vezetőjeként).

Ha sikerült döntenünk, máris belecsaphatunk a lecsóba. Elsőre valószínűleg azt se tudjuk majd, hova kapkodjuk a fejünket, s mivel ilyenkor egy higgadt áttekintésre lenne szükség, akár újra is kezdhetjük a játékot... Ha pedig sikerült átnavigálnunk a lehetőségek tengerén, el kell döntenünk, hogy milyen politikát folytatunk majd az elkövetkezendő év(tized)ekben. Talán ez a játék legizgalmasabb pontja: a döntés, hogy mint mintaelnök, felvirágoztatjuk országunk iparát, jólétet teremtünk a népnek, és barátságosan viselkedünk a környező államokkal, vagy inkább egyfajta diktátorként növeljük az adókat, és minden befolyt pénzt fegyverkezésre használunk fel, hogy aztán akit csak tudunk leigázhassunk? Kétségtelenül mindkét lehetőségnek megvannak az előnyei és hátrányai, „kedves" elnökként például biztos nem kell félnünk puccstól és lázadásoktól, de ha nem figyelünk eléggé a hadiiparra, akkor könnyen megeshet, hogy egy jött-ment ország elfoglalja földjeinket. „Gonoszként" ettől nem annyira kell félnünk, de a nép elégedetlensége, és az elfoglalt területeken maradt lázadók erősen veszélyeztethetik uralmunkat...

Eddig tehát (majdnem) minden szép és jó, de a játékélményt fölöttébb befolyásolja a mesterséges intelligencia tudása is. Hiszen egy túl erős gépi ellenfél folyamatos győzelmei után könnyen elmehet a kedvünk a játéktól, míg egy gyenge MI esetén, ha a kihívás erősen közelít a nullához, ugyanez a helyzet. Nos, nem mondhatnánk, hogy a GolemLabs-nak sikerült megtalálnia az arany középutat... A túlzott erősségtől semmiképpen nem kell félnünk, és azért nem is hülyéztetjük le az MI-t, de semmiképpen se várjunk tőle meglepő hadicseleket és politikai fordulatokat. A legzavaróbbak egyértelműen azok a logikátlanságok a játékban, amelyekről még azt sem lehet biztosan állítani, hogy csak véletlen hibák. Mert az, hogy Svédország leigázza Paraguayt, vagy esetleg Csád szövetséget köt Magyarországgal, nos, az főleg meglepő, de semmiképpen sem reális.
A mesterséges intelligencia a csaták levezényléséért kaphat egy (s csak egy) jó pontot.
Jöjjenek akkor a csaták. Ha offenzívát indítunk, esetleg támadás ér minket, akkor egy látványosnak semmiképpen sem nevezhető csataképernyőre kerülünk. Az események természetesen itt is körökre osztottan zajlanak, és az egész jellegében talán leginkább a régi Heroes-ok ütközeteire emlékeztet. Haderőnket alakulatokra oszthatjuk, amelyekkel aztán egyenként manőverezhetünk, a végcél az ellen legyőzése, esetleg megfutamítása. Sajnos ez a rész nem sikeredett túl izgalmasra, és a modern hadviseléshez sem sok köze van...

Sajnos minden nem fért bele ebbe a két oldalba - ilyen például a multiplayer lehetősége, amelyért ugyan jár egy pluszpont, de kétlem, hogy sokan lesznek, akik többnapos csatákat vívnak majd a világhálón -, de a játék azt mondom, a stílus rajongóinak érdemes lehet megvenniük, de mindenképpen játszanak a játékból kiadott demóval, mielőtt döntenének.

ashe
ashe@pc.games.hu

Mindjárt rázugulok a látványos konfliktusra...

SUPERPOWER 2 NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti SuperPower 2 játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:
Mikor jelent meg a játék első része?
Hogy hívják a játék alapját adó engine-t?
Hány országot lehet irányítani a játékban?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt

március 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - SuperPower 2 játék
1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 933 Mhz CPU, 256 Mb RAM, 64 Megás videókártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A patch áradatot miért nem lehetett megelőzni egy jó programkóddal?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | HEARTS OF IRON - 90% . EUROPA UNIVERSALIS - 92%
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 30 ÓRA

- Nagyon bele lehet merülni
- Komplexitás (aki szereti)
- Komplexitás (aki nem)
- Idegesítő hibák
- Lehetne átgondoltabb

MULTIPLAYER 25%

70%

HEARTS OF IRON 2

Az igazi stratéga HOI-t játszik...

Vannak olyan játékosok, akik az EU2 betűszót meglátva nem egy újjáalakult Európai Unióra gondolnak, és a HOI hallatán sem asszociálnak valamiféle japán köszönésre. E két „szó" ugyanis a fanatikus stratégák számára két programot takar, melynek elkövetéséért ugyanaz a banda felelős: az Europa Universalis 2-t és a Hearts of Iron-t is a Paradoxos fiúk barkácsolták össze pár évvel ezelőtt. Annak ellenére, hogy e programok egyáltalán nem tartoznak a napjainkban tucatszám megjelenő, shaderekkel meg lightning effektekkel csillogó-villogó csodák közé, a rajongótábor lelkesedése töretlen, mindenféle házilag készült modok, pályák és egyéb nyalánkságok kerülnek elő még mostanság is ezekhez a régi játékokhoz. De most vegyük nagyító alá az új részt, a Hearts of Iron 2-t !

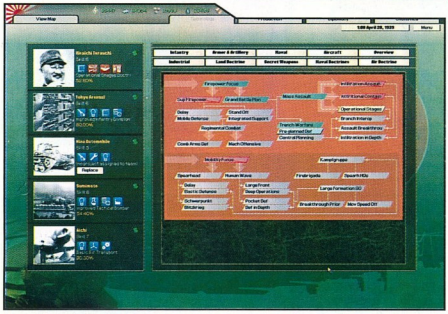
Kezdjük a legnyilvánvalóbbal, a játék motorjával és grafikai megjelenésével. Már annak idején (2002 februárjában), amikor a HOI előfutárának tekinthető középkori köntösbe bújtatott stratégiai játék, az Europa Universalis 2 megjelent, bizonyára sokakat elriasztott a játék puritán kinézete. Lényegében - és ez nem is durva leegyszerűsítés - a játék egy nagy és színes területekre osztott térkép, amelyen legjobb esetben is csak néhány színes figura ficereg (ezek jelképezik a hadseregeket), mindez megspékelve rengeteg, információt tartalmazó képernyőkkel, meg egy rakat nyomkodni való gombbal és húzgálni való csúszkával. Ehhez hozzájön néhány, a gombok megnyomásakor hallható pittyegés, esetleg némi háttérzaj, de hogy a hangkártyának azért mégiscsak legyen valami dolga, olyan jó 30 percnyi klasszikus zene is szól

NÉHÁNY TIPP A KEZDÉSHEZ

Gondolom a HOI rajongók már maguk is belemerültek a játék rejtelmeibe ezért inkább az újak számára osztanék meg néhány általános tanácsot a játékkal kapcsolatban.

- A gyakorló pályák lejátszása kötelező, sok hasznos alapinformációt tartalmaznak, de a kézikönyv olvasása és/vagy a fórumok intenzív látogatása létfontosságú.
- A hosszú hadjáratok az Egyesült Államokkal játszva a legkönnyebbek. Hatalmas és erős gazdaság, rengeteg nyersanyag jellemzi az országot, nagyon (túl) könnyű vele játszani.
- A gyárak működéséhez folyamatos nyersanyagellátás kell. Ha valamiből hiány van, akkor kereskedelem útján cseréljük el más, felesleges nyersanyagunkra.
- Nem lehet tetszés szerint nekiesni egy másik országnak. Egy háború elkezdéséhez kell legyen valamilyen ok, vagy a kormányunkat erősen intervencionista irányba kell elmozdítanunk.
- Minden találmánynál fel van tüntetve, hogy a valóságban mikor jelent meg. Ha ezen év előtt kezdünk bele a kifejlesztésükbe, akkor jóval tovább tart a kutatás.
- Minden játék kezdetén döntsük el, melyek a hosszú távú céljaink és aszerint cselekedjünk. Például ha szárazföldi hadjáratra készülünk, akkor ne indítsunk tengeri fejlesztéseket, vagy ha jóban akarunk lenni mondjuk a szövetségesekkel (Allies), akkor ne lépjünk be a tengelyhatalmak (Axis) közé.
- A seregek hatékonyságát nagyban javítják a tábornokok.
- Háborúban az utánpótlás gyártása és eljuttatása a seregekhez élet-halál kérdése. Ha egy csapatot elvágnak a hátországtól, az nagyon hamar feladja a harcot.
- Lehetőleg több területről, egyszerre támadjunk, és használjuk a légierőt - ez hatékonnyá teszi a hadjáratokat.

közben. Na, szóval ez volt az EU2. Ez volt a HOI. Na de a folytatás, a HOI2? Az kérem szépen, pontosan ugyanez. Sőt, ha figyelembe vesszük, hogy a képernyő felbontást nem is lehet 1024*768 fölé vinni (ami viszont az elődnél már lehetséges volt), akkor tálalás tekintetében a frissen megjelenő rész lényegében még egy kicsi visszalépésnek is tekinthető.
De hát akkor nézzük a jó oldalát. Egyrészt, agyonhúzott videokártyáink megpihenhetnek kicsit, és tunningolt processzorunknak is van lehetősége a lehűlésre, ha belevágunk egy HOI2 partiba, másrészt, ha valami ennyire csúnyán néz ki, ám komoly rajongótábora van, akkor ott valaminek lennie kell a felszín alatt. És a megérzés nem csal, mert amilyen ronda a játék, olyan finom!
Aki nem ismerné: jelen cikkünk tárgya tulajdonképpen egy második világháborús szimuláció, melyben feladatunk nem kevesebb, mint az akkor létező bármelyik (akár a legkisebb) ország irányítása. Szándékosan említettem szi-



mulációt: a játék olyan sok részletében próbálja meg modellezni a nagy világégést és az azt megelőző időszakot, hogy az már túlmutat a stratégiai játék fogalmán.

Sok dologra kell odafigyelni: nap mint nap gazdasági döntéseket kell hoznunk, kapcsolatot kell ápolnunk diplomatáinkon keresztül a világ többi államával, irányítanunk kell a fejlesztéseket, karbantartanunk és fejlesztenünk a hadsereget. Jellemző a programra, hogy kézikönyv vagy az előző részek ismerete nélkül igencsak fel kell kötni a gatyát, hogy átlássuk akár még csak az alapvető összefüggéseket is. És ekkor még szó sincs háborúról! Ha kitör a világgunkat megrengető balhé - és előbb vagy utóbb ez mindenképpen megtörténik, akkor jön ám az igazi káosz, hiszen mindezek mellett még a hadműveletek megtervezése és végrehajtása is a nyakunkba szakad, megsokszorozva az egységnyi idő alatt lezajló események számát. Persze ha akarjuk, és ügyesek vagyunk, az általunk irányított országnak nem muszáj belekeverednie a háború szörnyűségeibe - igaz, ekkor a játék nagyobbik része (a harc) kimarad az életünkből.

A játékmenet egyébként érdekes ötvözete a körökre osztott és a valós idejű stratégiáknak: az idő ugyan folyamatosan halad (és eközben az egész világ tevékenykedik), de mindezt ellensúlyozza az a tény, hogy a játék alapegysége az óra - a leghosszabb kampány egy évtizedének minden órája lepereg a képernyőnkön. Így - ha levesszük a sebességet, akkor - van idő gondolkodni. Erre pedig nagy szükség van, mert döntéseink hosszú távra szólnak. Jellemző a programra, hogy egy tartományban egy reptér felépítése vagy mondjuk egy technikai találmány kifejlesztése átlagosan 1 évig tart, de még egy szedett-vedett parasztokból álló milicista egység kiképzése is több mint egy hónap, és akkor még nem is beszéltünk a komolyabb eszközökről, mint például egy repülőgép-hordozó, amely akár másfél évig is épülhet. Itt tehát jól meg kell fontolnunk, mit teszünk és előre el kell döntenünk a céljainkat és az általunk követni kívánt utat, hiszen egy rosszul meghozott döntést igen nehéz korrigálni. Hát ez egy ilyen játék! Vagy mégsem?
Nos, a dolog azért nem ilyen vészes, mert az előző résszel ellentétben lehetőség van az egyszerűbb játékra is. A nagy kampányok mellé (amelyek lényegében csak annyiban különböznek, hogy a 30-as 40-es évek más-más időpontjában kezdődnek és a résztvevő felek ennek megfelelő felállással indulnak) megjelent 15 rövidebb lélegzetvételű küldetés is, melyekben főként a világháború nagyobb csatáit (pl. korall-tengeri ütközet) vagy hadjáratait (Barbarossa, D-Day, Operation Watchtower) játszhatjuk le. Ezekben a hadszíntér jóval kisebb, sok esetben - tekintve a kampányok időtartamát - gyártani, fejleszteni sőt igazából termelni sem nagyon lehet, így afféle felturbózott Rizikóként is felfoghatjuk a játékot, és azok is belekóstolhatnak a hadvezérek mindennapjaiba, akiket az ilyen jellegű programok bonyolultsága eddig elriasztott. Sajnos a szakadék a kétféle játékmód között óriási, de azért kis kitartással áthidalható.
Mindenképpen meg kell említenem, hogy a játék összetettsége a záloga az igazán változatos meneteknek. Lényegében teljesen szabadon tevékenykedhetünk és még a legextrémebb dolgokat is kihozhatjuk a programból. Például Amerikából csinálhatunk kommunista államot, vagy a fasiszta Németországból békepárti demokráciát. Ha jók vagyunk, az is megtörténhet, hogy az akkoriban elmaradott Kínát vezetve uralmunk alá hajtjuk a világot, és minden tartományban nyitunk egy kínai kajáldát... na jó, ez utóbbi kicsit túlzás, de tényleg nagyon kevés hiányzik ahhoz, hogy ezt is megtehessük. A szabadság szinte korlátlan, bár hozzá kell tenni, hogy rengeteg történelmi eseményt előre belekódoltak a játékba. Igen ám, de a döntés sok esetben ilyenkor is rajtunk áll, mert nem kötelező úgy cselekednünk, ahogy a törikönyvek írják. És ez a játék legnagyobb erőssége - rengetegszer újrajátszható, és garantált hogy soha nem lesz kétszer ugyanaz a végeredmény.
Amit legjobban fájlalok a játékkal kapcsolatban, az az igazán nagy újítások hiánya - persze lehet, hogy nincs is mit nagyon újítani. Tény, sok dolog megváltozott a programban, néhol egyszerűsödött és játékos-barátta vált, máshol egy kicsit részletesebb lett, de valahol olyan érzésem van - és ezzel nem vagyok egyedül -, hogy ez inkább az első rész felturbózott és kijavított változata, így inkább egy kiegészítő, mintsem egy igazi folytatás. Sőt, a sok változás néha új hibákat hozott a programba. Na de sebaj, a harmadik részig bőven lesz mivel elfoglalnunk magunkat, tisztelt hadvezértársaim... Ez az a játék, aminek érdemes komolyan nekifeküdni, és ha egyszer sikerült beletanulni, rengeteg élvezetes órát eltölthetünk a képernyő előtt.

SzabFer
szabfer@pc.games.hu

PROGRAM PARADOX MÓDRA

Nem is lenne a HOI 2 paradoxos játék, ha nem jelent volna már meg az 1.1-es patch, amely rengeteg javítást és finomhangolást tartalmaz - a frissítéshez kiadott leírás több oldalon keresztül sorolja a változtatásokat. Bár általában ez a játék rossz minőségét és a készítők gyenge fejlesztési tapasztalatait szokta jelenteni, ebben az esetben a dolog nem ennyire egyértelmű: itt ugyanis nem a szokásos programhibákat kellett orvosolni (lefagyás, véletlenszerű kilépés a programból, meg hasonlók - a program nagyon jól játszható már alapesetben is), hanem többnyire a rengeteg beállítást finomhangolják, illetve a játékosok visszajelzései alapján teszik kényelmesebbé, általthatóbbá, azaz még élvezetesebbé a programot. Szóval ezek a patchek nemhogy rontják a Paradox gárdájának hírnevét, hanem még javítják is, hisz azt jelentik, a fiúk odafigyelnek a közönség igényeire.

MINIMUM CONFIG: P3 800 MHz, 128MB RAM, 1GB HDD, 4MB 2D videó kártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem kiegészítőként kellene árulni?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér; Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | EUROPA UNIVERSALIS 2 - 88% SUPERPOWER - 66%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 30 ÓRA

+ Különlegesség
+ Igazi stratégia
+ Sokszor újrajátszható
− Csúnyácska szegény
− Bonyolult

MULTIPLAYER 80%

85%

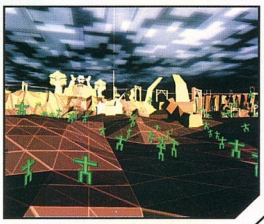
INFO | INTROVERSION SOFTWARE | INTROVERSION SOFTWARE | WWW.DARWINIA.CO.UK | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

EXKLUZÍV

Mindig is tudni szerettük volna, mi történik a számítógépünk belesjében a végzetes kék halál előtti pillanatokban. Hát, íme...

DARWINIA

Egyszerűen gyönyörű, gyönyörűen egyszerű



Darwinia nemzeti ünnepén a lakók boldogan, mosolyogva szaladgáltak körbe-körbe

Elképzelem, ahogy átlapoztad a frissen megkaparintott újságot. Hol izgatottan lesve a képeket, elégedetten csettintve, hol unottan továbblapozva. Többnyire tudtad, mire számíts, egészen idáig. „Hmmm ezmiez?" - valami ilyesmit mondtál ugye? Persze biztos vannak olyanok is, akik már várták is a játékot, de ez valószínűleg az elenyésző kisebbség.

VESZED A LAPOT?

A készítők a humorral sem állnak hadilábon, a játék betöltésekor többféle intrót is láthatunk. Van mátrixra hajazó, látványos, zoomolgatós, viszont a két legeredetibb mégis a következő: az egyik alatt legendás Cannon Fodder zenéje szól és a képernyőre kiíródik, hogy ennek a játéknak semmi köze a Sensible Softwarehez. A másik esetben egy ZX Spectrum programsugárzást kapunk (a delfinkoncert a kazettáról), és szépen betöltődik egy nyolcszínes loading screen, mint hajdanán: csíkozva. Azt már nem volt alkalmam kipróbálni, hogy a „zajt" egy valódi kis fekete masinának lejátszva tényleg ugyanezt a képernyőt kapnánk-e, de poénnak tökéletes.

No igen. A Darwinia több szempontból vizsgálva is furcsa alkotás (mert, hogy az alkotás szó kijár neki, az tuti). Egyrészt egy kis garázscég terméke (talán ők az olyan utolsó mohikánok közé tartoznak, akik még képesek önerőből fennmaradni), és ennek kapcsán nem volt agyonhirdetve a dolog. Másrészt viszont olyan szinten egyedi a megjelenés, a megvalósítás, hogy az ember már csak a képek láttán is agyalni kezd: miféle játék ez? Mindennek tetejébe hihetetlenül picike, mindössze 30 MB-ot kóstál. Más játékoknál csak az intró nagyobb ennél. Hogy van ez?

Az első gondolatom az volt, mikor szembesültem vele, hogy bizonyára hibernáltak pár arcot a nyolcvanas évekből, majd álmukból napjainkban felriasztva beültették őket a kor modern technikája elé: nosza, csináljatok játékot. Az látszik, hogy az engine mai gyermek, nagyfelbontást használ, szép fény-árnyék effektek vannak, ugyanakkor az egész mégis hamisítatlan retro-hangulatot áraszt. A fraktálos tájon szögletes poligonokból állnak össze a tárgyak, és kis zöld, animálatlan sprite pálcikaemberek szaladgálnak mindenfelé. Ráadásul egy nagy adag elvontság is jellemzi a kivitelezést, talán ez is magyarázza, hogy olyan idegen ez a világ, amit látunk.

Szegény manusok beszorultak két poligon közé...

A sztori szerint (mert, hogy természetesen ilyen is van) Darwinia egy virtuális világ, melyet Dr. Sepulveda hozott létre, az egykori Protologic Entertainment Systems atyja. A cég a nyolcvanas évek abszolút sztárja volt, a Protologic 5000-essel hihetetlen sikereket értek el a játékosok köreiben. Azonban a cég túl nagyravágyó és naív volt, évekig tervezték a következő lépcsőfokot, a Protologic 68000-est, amely aztán hatalmasat bukott. Az okok nyilvánvalóak voltak: kései megjelenés, eltúlzott ár és ami a legfá-

jóbb, rengeteg hibával, félkészen jelent meg. Minden modellt (összesen 50.000 példányt) vissza kellett hívni és ezt már nem tudta kigazdálkodni a PES, így csődöt jelentett. Dr. Sepulveda pár év után elhatározta, hogy nem hagyja veszendőbe ezt a hatalmas gépparkot, és a masinák erejét egyesítve egy gigahálózatot alkotva megalkotta Darwiniát, a virtuális világot, a virtuális élet bölcsőjét. Számításaiba azonban ismét hiba csúszott, és egy vírus jelent meg, mely bemocskolta az idilli kis tervet. Darwinia most háborúban áll.

Volt már olyan játék, amely ehhez hasonlóan virtuális világot és vírusfertőzést próbált elénk tárni, de

Mit látnak poligonjaim? Csak nem egy poligonális hangyász?

ahogy mondani szokás: halottról jót, vagy semmit, így a Virus: The Game további említésétől tartózkodnék, hihetetlenül bukás volt minden szempontból. A Darwinia láttán sokkal inkább olyan kellemes emlékek tódulhatnak elő, mint a konzolokról ismert brilliáns Rez - vizuálisan, vagy éppen a klasszikusok közül a Tempest, a Space Invaders, és a Defender - hangulatban. Az Introversion játéka azonban tulajdonképp egy akcióelemekkel tűzdelt stratégia, a legokosabb, ha az örökbecsű Cannon Fodderhez, vagy éppen a Bullfrog Syndicatejéhez hasonlítjuk az irányítást tekintve. Persze az élmény teljesen egyedi, semmihez sem hasonlítható, így további címek puffogtatása helyett lássuk milyen is a Darwinia testközelből, mert ezt pusztán a képek láttán elképzelni lehetetlen.

A játékban semmiféle kezelőszervet, vagy ikont nem látunk, pusztán az adott pályát, és a rajta lévő tereptárgyakat és egységeket. Az egyetlen dolog, ami „megzavarja" néha a képet, az az időnként megjelenő szövegablak, amelyben a sztori cafatjait, illetve az aktuális jótanácsokat, segítséget kapjuk meg. Ilyenkor egy szakállas, szemüveges úriember arcképe is megjelenik, aki nem más, mint Dr. Sepulveda (hmmm, vajon csak a véletlen műve, hogy igen hasonlít Sir Clive Sinclairre, aki egy legendásan híres számítógépgyártó cég feje volt a nyolcvanas évek derekán, míg az új modelljük sikertelensége csődbe nem vitte a céget...?). Mindenféle dolgot a Task Managerben tudunk csinálni, melyet az Alt megnyomásával hívhatunk elő. Ez elsősorban egységek kreálását jelenti, de meg tudjuk nézni az adott feladatokat is. Már maga a „gyártás" is érdekes, ugyanis mindennek van egy szimbóluma, egy egyszerű, vagy később már bonyolultabb mértani alakzat. Ezeket kell villámgyorsan és pontosan leképeznünk az egerünkkel, hogy a kívánt dologhoz juthassunk. Ez elsősorban a katonaság lehet, vagy ahogy itt hívják: a Squad. Ez egy három(később több-)fős banda, melyet körbevezényelve apríthatjuk az ellenfeleket sima gépfegyverrel, majd később fejlettebb fegyverekkel: gránáttal, rakétával, lézerrel is. Az ellenségek változatosak. Az alap, a kis piros háromszögekből álló kígyók, de találkozunk majd poligon pókokkal, hangyákkal, vagy repkedő sárkánygyíkokkal. Amennyiben őket felszámoljuk, akkor piros pötytyök, lelkek maradnak utánuk. Ezeket össze kell gyűjtenünk, de egy erre alkalmas másik egységgel, az Engineerekkel. Ezek bizonyos mennyiséget bírnak csak el, úgyhogy egy idő után kiürítik a készletet (ilyenkor vigyázzunk rájuk, mert nem képesek megvédeni magukat, és mennek keresztül tökön-paszulyon). Az Incubatorokba viszik az anyagot, ahol az feldolgozásra kerül, és ebből születnek a darwiniaiak. Ezek a kis zöld emberek látszólag mihasznák, később azonban nélkülözhetetlenek lesznek bizonyos gépek kezeléséhez. Ebben a nemzetben is van előrelépési lehetőség, kiválaszthatunk közülük egyet, aki képes terelni a „csordát", amúgy Lemmings módra. A szárazföld elfogytával lehetőségünk van őket teleportálni is az erre alkalmas radarépületeknél. Egységeket egyébként nem tudunk akárhol létrehozni, csakis a birtokunkban lévő Control Towerek körzetében. Viszont kezdetben csak egy ilyen van a fennhatóságunk alatt, itt jön be az Engineerek másik szerepe, ugyanis ők tudják az inaktívakat újra működésbe hozni.

Nagyon gyorsan így lehetne összefoglalni, hogy mit is kell csinálni a játék folyamán. Persze ez csak az alap, a feladatok egyre jobban bonyolódnak, például előbb egy bányát kell beindítanunk, majd pedig az energiaellátást kell helyreállítanunk, a derék kis zöld emberek segítségével. A pályák összefüggenek egymással, így abszolút számít, hogy mit és milyen eredménnyel végzünk el. Az egyes világokba a Trunk Portokon keresztül juthatunk el, ezek szintén kinyitásra várnak, de a már ismert helyszínek között szabadon járhatunk a világtérkép használatával.

Sok mindenről lehetne és kellene még írni a Darwiniát illetően, de ennyire futotta. Következik a hálátlan értékelés. Hogy miért az? Mert ez egy olyan játék, amelyet csak imádni vagy utálni lehet, köztes állapot nincs. A legtöbb ember szabadkozni fog a szokatlan stílus miatt, akik azonban szeretik a stratégiákat, vagy csak vonzódnak a különc stuffokhoz, azok bátran pró-

Tiszta üdülőparadicsom, már csak a fagyiárus hiányzik...

bálják ki, garantáltan ott ragadnak majd a képernyők előtt. Hogy sikeres lesz-e a program? Kommersz értelemben biztosan nem. De ezek a játékok nem is ilyen céllal készülnek, arra ott vannak az aktuális blockbusterek. Biztos vagyok benne, hogy Darwinia megtalálja majd a célközönségét. Próbáld ki Te is!

m_anger
m_anger@pc.games.hu

INTROVERSION

A céget három fiatal srác alapította 1991-ben, név szerint Chris Delay, Tom Arundel és Mark Morris. Hozzájuk csatlakozott később Andy Bainbridge. Az első játékuk az Uplink volt, amelyet leginkább hacker szimulátorként lehetne aposztrofálni, és javarészt szöveges környezetben játszódott: e-mailek és GUI-k világában. A fogadtatás sikeres volt, ám az Introversion-nél úgy gondolták, hiba lenne ugyanezen az úton folytatni. Nem akartak második résszel vagy licenszekkel szórakozni, valami újat, még merészebbet szerettek volna. Így született meg a Darwinia. Becsülendő lépés, kevesen merik megtenni ezt, még a nagyok közül is. A legtöbben a kényelmes megoldást, a jól bejáratott utat választják ... sajnos.

MINIMUM CONFIG: 600 Mhz processor, 128 MB RAM, GeForce2 graphics card, DirectX 9, 30 MB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Hol bujkáltatok idáig srácok? :]

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | VÍRUS: THE GAME - **76%** | SYNDICATE - **98%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

- **Retro feeling**
- **Magával ragad**
- **Vizuális orgia**
- **Remek ötletek**
- **Rétegjáték**

85%

BEMUTATÓK

69 COLD FEAR

Resident Evil, Silent Hill, Suffering. Csak néhány nagyobb név a túlélő-horror játékok népes családjából. A UbiSoft az utóbbi időben - a néhány igazán újító játék kiadása mellett - eléggé rárepült a divatos témákra, nagyjából már csak egy túlélő-horror megjelentetése, és a sport licenszek felvásárlása van hátra... vagyis már csak az utóbbi, ugyanis sikerült megkaparintaniuk az igen csak ígéretesnek tűnő Cold Fear-t, ezt a bájos, de még inkább vérrel-izzadtsággal átitatott, már a menüjével is rettegést keltő survivor játékot. Mivel már tűkön ülve várjuk, ezért kénytelenek voltunk még egyszer utoljára áttekinteni, mi is vár ránk a titokkal teli kísértethajó fedélzetére lépve...

70 DUNGEON LORDS

Ha valaki szóba hozza, hogy Fantasy RPG, legtöbbünknek azonnal beugrik a kép a szereplőkről, aki az ilyen stílusú játékokban szerepelnek. Elfek, varázslók, törpök, démonok, és mindenféle sosem látott teremtmények, melyeknek egyetlen céljuk a hősünk megölése. A másik dolog, ami eszébe juthat a műfaj rajongóinak D.W. Bradley neve, akinek a neve a játékszakmában gyakorlatilag egyet jelent a fantasy RPG játékokkal. Ezúttal egy újabb nagyszerűnek ígérkező mű végső formája kezd kibontakozni a kezei között, a Dungeon Lords.

74 TONY TOUGH IN A RAKE'S PROGRESS

Újságunk 2003/2-es számában már tollvégre tűztük az eredetileg 1999-ben kiadott első rész angol nyelvű változatát, ahol nem győztük kihangsúlyozni a játék eredeti humorát, és felettébb szórakoztató szituációs helyzeteit. A mi Tony-nk leginkább élcelődések tárgya, és viccek célpontja volt, mintsem a társaság központja - ám ezt remekül ellensúlyozta a nem kicsit ön-ironikus kommentárjaival. Nagyjából tehát mindenki - szerethető - balekjaként könyvelhettük el Tony Tough-ot, aki idén megújulva, és jelentősen megfiatalodva tér vissza képernyőinkre.

LEÍRÁSOK

76 FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE - 72%

Itt az idő, hogy ellátogassunk a Forgotten Realms világába. Két rettentően gonosz hadúr egy balszerencsés véletlen folyamán kiszabadult börtönéből, és egyedül mi segíthetünk a bajba jutott lakosokon. Az Atari a Dungeons & Dragons licenc megvásárlását követően ontja magából a fantasy játékokat, a Demon Stone a legfrissebb képviselője ennek a vonulatnak. Igazi vérbeli hack 'n slash program, RPG elemek illúziójával. Hardcore D&D rajongók csak érintőlegesen próbálják ki.

KALAND/RPG KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Tony Tough 2
- TimeShift
- Runaway 2
- Sudeki
- Phase: Exodus
- Sacred Underworld
- Dungeon Lords
- Cold War
- Restricted Area
- Guild Wars
- Asheron's Call 2: Legions
- Pilot Down: Behind Enemy Lines

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Cold Fear
- The Matrix Online
- The Bard's Tale
- Dark Age of Camelot: Catacombs
- Freedom Force vs the 3rd Reich
- World of Warcraft
- Star Wolves
- Sentinel: Descendants in Time

A MÚLT - TOPLISTA

1. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon
2. Runaway: A Road Adventure
3. Syberia II.
4. Morrowind: Tribunal
5. Pirates!
6. SW: Knight of the Old Republic
7. Syberia
8. Silent Hill 3
9. NWN: Hordes of the UnderDark
10. Silent Hill 4: The Room

INFO INXILE ENTERTAINMENT | INXILE ENTERTAINMENT | WWW.INXILE-ENTERTAINMENT.COM | 2005. ELEJE

45 fokban álló fedélzet és eső. Kicsit sematikus a felállás...

Remélem a szakács időben elrakta a villákat...

COLD FEAR

Rettegés a halálhajón

A UbiSoft legújabb túlélőhorrorjában a játékos Tom Hansent, a parti őrség tisztjét irányítja. A történet szerint Tom egy igen különös, elhagyatott hajót talál a Bering-tengeren. Amikor a fedélzetre lép, a borzalom kezdetét veszi... Ugyanis amit Hansen a hajón talál, az nem igazán emberi. A bálnavadászhajón mindenütt romok, tűzvész jelei, de amit ez után lát, az mindennél rosszabb: egy kis mutáns lény a szeme láttára mászik be egy halott szájába, ezután a hulla fölkel és vérszomjas vadállatként megtámadja őt...

Mikor megtudtam, hogy készül a játék, egy kicsit elgondolkodtam azon, hogy kinek a fejéből pattant ki az ötlet, úgyhogy kitaláltam egy képzeletbeli beszélgetést a UbiSoft két fejese között:

- *Szasz André!*
- *Szasz Pierre, hogy vagy?*
- *Nem olyan jól, mostanában hiányérzet gyötör... Mondd csak, van olyan területe a játékiparnak, amelyben még nem szakítottunk nagy zsetont?*
- *Hát nem is tudom, akciójátéknak ott a két Prince of Persia, taktikai játéknak a raklapnyi Rainbow Six, volt már stratégia, szimulátor, kalandjáték, de várjál csak... Úristen! Most jövök rá, még sosem csináltunk túlélő-horrort!*
- *Tényleg?! Hát ez szörnyű! Gyorsan intézkednünk kell! Hívok valami jó kis fejlesztőcsapatot... De legyen mutáns-zombis, jóóóó?! Szerinted?*

Gondolom a kiadó és a fejlesztők is észrevették, hogy kicsit gáz lesz, ha a már százszor látott embert megszálló, majd bábukénti irányító mutánsos sztorival próbálkoznak, így annyi az „újítás", hogy a cuccos egy eddig játékban nem igazán látott helyen játszódik: egy rondaságok által megszállt hajón, ahol csak pár túlélő maradt, de azok is a főhős életére törnek, így szerencsétlennek egyedül kell küzdenie a kijutásért.

Még egy kicsit jobbra...

A helyszínnek köszönhetően viszont izgalmas játékelemek kerültek a programba. Egy nagyobb vihar idején nemcsak az ellenfelekkel, hanem az elemekkel is harcolni kell, akár a fedélzeten, akár a hajó belsejében vagyunk. Míg a fedélzetre szép nagy hullámok csapnak fel, elsodorva mindent, addig a hajó belsejében a ringatózás okozhat némi problémát; ha a hajó túlságosan oldalra dől, odabent mindenki felborul és faltól-falig csúszkál a padlón. De olyan küldetés is lesz, ahol a víz okozza a bajt: egy számítógépek által lezárt ajtó kinyitása csak úgy megy, ha kilójük az áramforrást, hiszen emberünk nem számítástechnikai szakember. De a kinyílt ajtón víz özönlik a szobába, miközben egy elektromos vezeték félig kiszakad a falból, és veszélyesen közel kerül a vízhez, ezért Tomnak olyan gyorsan kell kispuriznia a szobából, ahogy csak tud ...

Ezeken kívül még lesznek „ínyencségek", főleg a környezettel való teljes interaktivitás biztosítja ezt, aminek köszönhetően a fentihez hasonló helyzetet kedves ellenfeleinknek is generálhatunk. Fegyverek: a nemhivatalos lista szerint lesz egy pisztoly lézerirányzékkal, egy shotgun, a jó öreg AK-47-es, egy MP5-ös, lángszóró, gránátvető és a titokzatos speargun (csak nem szigonyágyú?).

Mindent összevetve a Cold Fear a sablonos alapsztori ellenére akár ütős játék is lehet, hisz a cég alapvetően igényes darabokat szokott kiadni. Még a végén a UbiSoft tényleg a királya lesz a horroroknak is...

Szent
szent@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Egy igazán különleges környezet és annak teljes felhasználhatósága egy túlélő-horrorban.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- \+ Hajó, mint helyszín
- \+ A kivitelezés elsőrangú
- \- Megint mutánsos-zombis

INFO HEURISTIC PARK | DREAMCATCHER INTERACTIVE | WWW.DUNGEONLORDSGAME.COM | 2005. ÁPRILIS

BETA TESZT

Azt hiszem eltévesztettem a masszászszalon ajtaját...

Na, most leég a mellszőrzetem...

DUNGEON LORDS

Varázslók szövetsége Davermor király és a birodalma ellen.

Csaknem egy évvel ezelőtt már olvashattatok a lapjainkon egy exkluzív bétateszt során szerzett tapasztalatokról, melyet Immortal vetett papírra a Dungeon Lords akkori állapotával történt rövid ismerkedés alapján. Azóta eltelt jó néhány hónap, és sikerült hozzájutnunk egy kiadás előtt álló verzióhoz, melyet volt szerencsém ezúttal nekem nyújtanom néhány éjszakán át. Jelen írásommal az eltelt idő alatt történt finomításokról, bővítésekről és úgy egyébként a játék jelenlegi állapotáról összegyűjtött tapasztalataimat foglalom össze. Mivel előfordulhat, hogy azok közül, akik a jelen sorokat olvassák akad olyan, akinek nincs birtokában a korábbi szám, megpróbálom úgy összefoglalni a mondanivalóm, hogy mindenki átfogó képet kapjon a játékról.

A körítés

A helyszín Davenmor királyság, melyet az emberek mellett törpök, elfek, és természetesen az erdőkben lakó különféle vadállatok népesítenek be. Minden szép és jó volt addig, amíg a varázslók szövetsége meg nem gyilkolta a birodalom fő védelmezőjét Galdrynt, a nagy varázslót, aki egyben a király barátja is volt. A nagy varázsló ereje nélkül a birodalom meglehetősen védtelenné válik Davenmor király fő ellensége, Lord Barrowgrim ellen. A király, hogy megmentse országát, odaígéri lánya kezét Barrowgrimnek, de a gond az, hogy miután a kisasszony ezt megtudja, nyomtalanul eltűnik. Barrowgrim ezen aztán végképp felháborodik, és lerohanja csapataival a birodalmat, oldalán a varázslók szövetségével. Ebbe a káoszba süllyedt fantasy-világba csöppenünk bele mi, a választott hősünkkel. A történet végigjátszása során mint az sejthető, katonákkal, varázslókkal, démoni szörnyekkel kell megvívnunk, hogy célunkat elérjük. A sikerünk eléréséhez szert kell tennünk különféle spéci tulajdonságokra, fejlesztenünk kell a képességeinket, hogy le tudjuk győzni az ellenségeket.

Lássunk neki!

Ahogy az ebben a stílusban készült játékokban legtöbbször lenni szokott, többféle faj közül választhatjuk ki, melyikkel akarjuk végigkalandozni a történetet. Minden karakternek vannak bizonyos alaptulajdonságai, amelyekhez hozzájönnek még a fajra jellemző speciális képességek. Az általam tesztelt verzióban hét karakterből választhattam, így az ember férfi és nő, az elf (tünde) férfi és nő, urgoth, dwarf (törpe) és wylvan (farkasember). A legkiegyensúlyozottabb karakter talán az ember és a dwarf, de ha alaposan megnéztek a mellékelt táblázatot, láthatjátok, melyik faj miben a legjobb. A legerősebb, legkitartóbb és egyben a legostobább karakter az urgoth, a legokosabb, és másokra legnagyobb befolyással bíró viszont az elf nő. A faj kiválasztásán túl négy karakterosztály közül vá-

VÁLTOZTATHATÓ TULAJDONSÁGOK ALAPSZINTJE

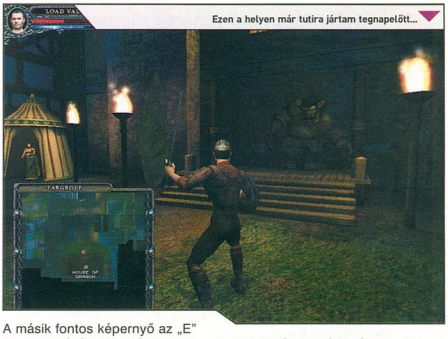
	Human		Elf		Urgoth	Dwarf	Wylvan
	Male	Female	Male	Female			
Strenght	15/15	13/13	12/12	10/10	20	18	15
Intellect	12/12	14/14	15/15	17/17	8/8	10/10	12/12
Dexterity	13/13	13/13	15/15	15/15	10/10	12/12	15/15
Agility	12/12	13/13	14/14	15/15	10/10	10/10	16/16
Vitality	14/14	12/12	10/10	8/8	22/22	16/16	12/12
Honor	10/10	11/11	10/10	11/11	6/6	10/10	6/6

laszthatunk, melyek a következők: a harcos, aki a közelharci fegyverek mestere; a mágus, aki a „misztikus" és a „mennyei" varázslatok tudora; a tanító, aki a „mennyei" és „ősi" varázslatokat használja mesteri fokon; és a zsivány, aki a távolraható fegyverek és a lopakodás mesterévé tud válni. Ha eldöntöttük milyen faj melyik osztályával akarjuk végigjátszani a történetet, akkor már csak az induláskor kapott tízezer TP szétosztása van hátra, amivel a karakterünk képességeit, és a speciális képzettségeket javíthatjuk fel. A karaktereknek hatféle alaptulajdonsága van, értékük növelése nem egyenesen arányos a hatásuk növekedésével. Az erő (Strenght) növelésével a sérülés okozása növekszik, az ügyesség a csapás

Tudom, hogy ráléptem arra a 2 centis pókra a múltkor, de megtámadott...

(Strike) pontosságát és a hárítás (Parry) hatékonyságát befolyásolja, a gyorsaság (Agility) növelése a sebességre és szintén a hárításra van hatással, az életerő (Vitality) változtatása a karakter sebzéstűrését növeli, a dicsőség (Honor) növelésével pedig a karakter másokat befolyásol könnyebben. Az intelligencia (Intellect)növelése látszólag egyik képességet sem javítja, bár a leírás szerint ez minél magasabb szintű, annál könnyebben tanulja meg a karakterünk a varázslatok használatát. A speciális képzettségek is hat fő kategóriába lettek besorolva, és a pontjainkból ezek között is szétoszthatunk néhány ezret, így növelve ebbéli képességeinket. A fegyverhasználaton (Weapons) belül a kardok, láncdzsák, csatabárdok, és az íj használatának képességét javíthatjuk. A védekezés (Defense) a különféle pajzsok, páncélok és a kézifegyverrel történő hárítás hatékonyságát jelenti. Az általános tulajdonságok (General) között találjuk a atlétikai képességeink (futás, ugrás, mászás, úszás), és a verbális rafináltság (vásárlás minél olcsóbban, NPC-k kifaggatása), valamint az eszközeink megjavításához szükséges tudást. A varázslói képességek (Magic) ölelik fel a támadó, védő, a idéző varázslatokat, valamint az ezek elleni ellenálló-képességet. A tolvajlás (Thief) kategóriában találjuk a felderítés, a felismerés, a zárfeltörés, a csapdák hatástalanítása, a lopakodás, a lopás és az ismeretlen tárgyak azonosításának jártasságait. Utoljára maradt, de a legizgalmasabb képességek tárházát rejti az ördögi tulajdonságok (Diabolic) csoportja. Itt találjuk a súlyos és a halálos sebek ejtésének (egyetlen ütéssel) tudományát, a mágikus fegyverek hatásának még magasabb szintre emelését, az ellenfeleink életerejének elszívását lehetővé tevő képességet, és azt a tudást, amellyel a kezünk és a lábunk halálos fegyverré válik, valamint az ügynevezett piszkos taktika használatát harc közben. Ha kelló megfontoltsággal osztottuk el a pontjainkat a képességeink között, akkor már csak a címer kiválasztása marad hátra, ami még egy további tulajdonságunkon változtat, de ebben a verzióban sajnos csak egyetlen címert lehetett választani, és információt sem találtam, hogy a jelenlegin kívül milyenek lesznek még.

A karakterfejlesztő képernyővel meglehetősen sokat fogtok majd babrálni játék közben, ugyanis az ellenséges karakterek és a főellenségek legyőzése, valamint a küldetések teljesítése folyamatosan gyarapítja a tapasztalati pontokat (nofene...), melyek játék közben „C" betű megnyomására felbukkanó panelen bármikor szétoszthatóak.



Ezen a helyen már tutira jártam tegnapelőtt...

A másik fontos képernyő az „E" megnyomására jön elő. Ez nem más, mint az „Inventory", vagyis itt találjátok az összes felszedett cuccot, a varázslatokat, a gyógyító palackokat, és innen hívhatók segítségül a különféle teremtmények, amelyeket a varázstudományotok segítségével kreálhattok. Itt válogathatjátok össze a felszerelést és a fegyvereket, természetesen a tudásotoknak és az erőtöknek megfelelő szinten. Kézbe lehet ugyan venni egy nehéz kardot, bármikor felvehettek magatokra bármilyen cuccot, de ha még nem fejlesztettétek ki az adott felszerelés használatát, akkor vagy teljesen le fog lassítani, vagy hatástalan lesz. De erre egyébként a program figyelmeztet, mivel a karakter tulajdonságait mutató értékek annak megfelelően változnak, ahogy magatokra aggatjátok a cuccokat.

A szem és a fül csemegéje

A grafika és a hangok már az egy évvel ezelőtt tesztelt verzióban is befejezettnek tűnt, így ezen a téren újat mondani tényleg nem tudok. Ami megfogott, az a szinte tökéletesen szabad nézőpontválasztás, mivel a [Ctrl] gomb nyomva tartásával a karakter teljesen körbejárható, az egér görgőjével nagyítható, kicsinyíthető, sőt a legoptimálisabb nézőpont az „Y" gombbal rögzíthető. Ebben a verzióban zene nem szólt játék közben, viszont a hangok tökéletes térhatásban, 5.1-es leosztásban szóltak a hangfalakból.

Multiplayer?

Igen van, illetve lesz a játékban többjátékos mód, amely egyszerre maximum nyolc játékos jelenlétét teszi lehetővé ugyanazon a pályán. A játékosok majd a Game Spy szerverén keresztül, vagy helyi hálózaton csatlakozhatnak egymáshoz, és biztos vagyok benne, hogy ebben a hihetetlen méretű fantasy világban az így, kooperatív módon vívott összecsapások még nagyobb élvezetet nyújtanak majd, mint a magányos barangolások.

Clemi
clemi@pc.games.hu

A TULAJDONSÁGOK NÖVELÉSÉVEL VÁLTOZÓ KÉPESSÉGEK ALAPSZINTJE

	Human		Elf		Urgoth	Dwarf	Wylvan
	Male	Female	Male	Female			
Life	48/48	44/44	40/40	36/36	64/64	52/52	44/44
Strike	13/12	13/12	15/14	15/14	10/9	12/11	15/14
Damage	+0/+0	+0/+0	+0/+0	+0/+0	+0/+0	+0/+0	+0/+0
Speed	+0/-3	+2/+0	+5/+1	+7/+3	+0/-3	+0/-3	+10/+6
Parry	1/0	1/0	2/1	2/1	+0/-1	0/-1	2/1
Influence	10/10	11/11	10/10	11/11	6/6	10/10	6/6

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P-III 1GHZ, 512 MB RAM, 64 MB VGA, 1,5 GB HDD és 64 Kb/s internet sebesség.
MIBEN LESZ MÁS: Az egyensúly kibillen, de szerencsére az RPG elemek felé.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Tetszetős 3D környezet
- Könnyű irányíthatóság
- Néhol egyhangú

BÉTATESZT

88%

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

GTA3

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Import/export garázs küldetései, az autók helyei
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Repülés a dodóval
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: Vice City

100%-os végigjátszás, benne:
Összes fő-, extra- és mellékküldetés részletes leírása
Összes járműves küldetés (mentő, taxi, rendőr, tűzoltó)
Boltrablások leírása
Megvásárolható épületek és ezek küldetései, térképpel
Öltözékek leírása, ezek elérhetősége
Összes fegyveres őrjöngés (rampage) leírása
Összes különleges ugrás (unique jumps) részletes leírása
Versenyek (autó, motor, helikopter) leírása
A 100 rejtett csomag helyének leírása, térképpel
Fegyverek leírása és fellelési helyük
Tokenek (életerő, páncél, adrenalin) fellelési helye, térképpel
Bandák és szereplők részletes bemutatása
Rádióállomások bemutatása és a számok listája
Mi kell a 100%-hoz, és a statisztika elemzése
Trükkök, tippek, easter egg

GTA: San Andreas

100%-os végigjátszás, benne:
Összes (167) küldetés részletes leírása,
Összes (70) unique jumps - avagy ugratás
Összes patkó (50) + térkép
Összes megszerezhető épület, + bónusz épület (37) + térkép
Összes hely, ahova graffitit kell fújni (100) + térkép
Összes osztriga (50) + térkép
Összes ketten játszható küldetés
Randi guide (6 csaj)
Összes jármű (210) részletes ismertetése, illetve a megtalálási helyük
Összes (17) speciális jármű, és megszerzésük módja
Mind a 25 versenysorozat részletes ismertetése
Összes jármű oktatás ismertetése
Összes olyan objektum, amit le kell fényképezni (50)
Összes csalás
Összes Easter Egg és trükk

EZ NEM HIÁNYOZHAT A TE POLCODRÓL SEM!

A GTA, GTA3, GTA: VICE CITY, GTA: SAN ANDREAS NÉV ÉS AZ EHHEZ KAPCSOLÓDÓ JOGOK A TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE BEJEGYZETT VÉDJE

100+ OLDAL, A2-ES TÉRKÉPEK, SEHOL NEM OLVASOTT TRÜKKÖK!

PC.GAMES UNOFFICIAL GUIDE SOROZAT

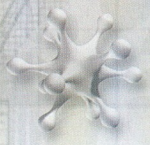
PC - PS2 - X-BOX

GTA

- GTA: SAN ANDREAS
- GTA: VICE CITY
- GTA 3

GIGA TÉRKÉP MINDHÁROM JÁTÉKHOZ

> 100%-OS VÉGIGJÁTSZÁSOK
> ÖSSZES JÁRMŰ, FEGYVER BEMUTATÁSA
> CSALÁSOK, TRÜKKÖK MESTER FOKOZATON
> ALKÜLDETÉSEK, VERSENYEK ISMERTETÉSE
> A GYŰJTHETŐ, FELLELHETŐ DOLGOK HELYEI

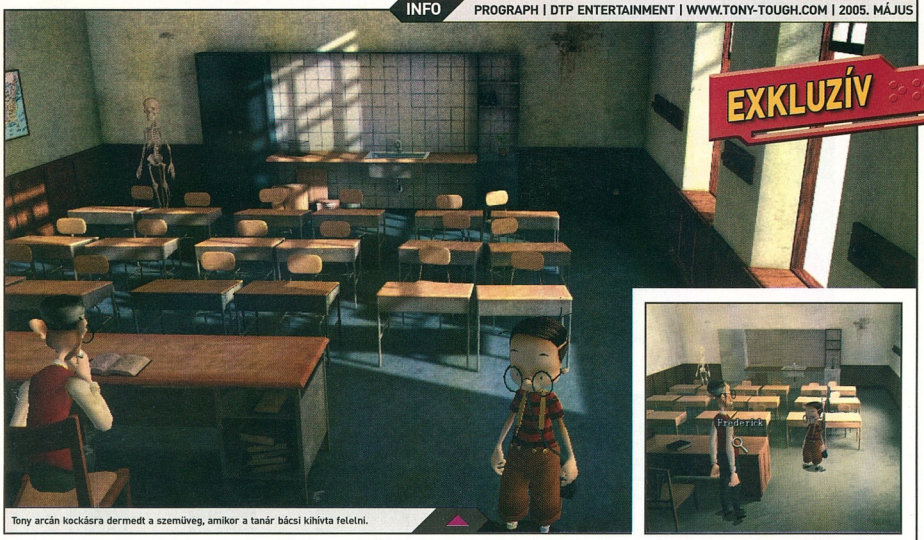


RENDELD MEG MOST ÉS ZSEBELD BE A KÖNYVHÖZ JÁRÓ AJÁNDÉKOT!

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA GTA MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

MEGRENDELHETŐ: 06-1-379-7989 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315

INFO PROGRAPH | DTP ENTERTAINMENT | WWW.TONY-TOUGH.COM | 2005. MÁJUS



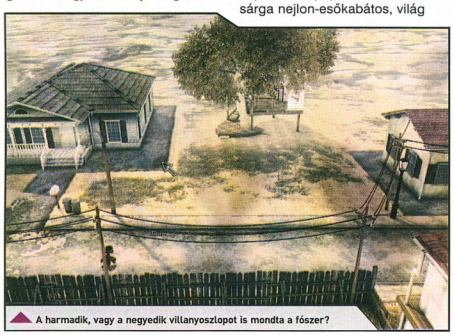
Tony arcán kockásra dermedt a szemüveg, amikor a tanár bácsi kihívta felelni.

Ne is próbálkozz a jó öreg megyújtom a tanár bácsi hasát a nagyítóval' trükket!

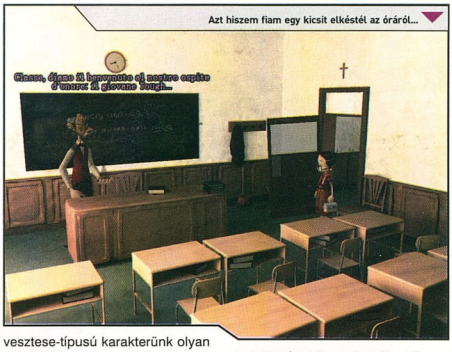
TONY TOUGH IN A RAKE'S PROGRESS

A kicsi Tony megkezdi ámokfutását

Parányi adalék ahhoz, hogy azok is megértsék, miért válhat egy vicces játék sztárjává egy 50-es éveiben járó tapasztalt, de leginkább egy pubertáskorú tinédzser félelmeivel és szerencsétlenkedéseivel megvert magánnyomozó, akiknek még nem volt szerencséjük újkorunk legpojácább magándetektívéhez - a két éve angolul is megjelent Tony Tough and the Night of Roasted Moths címszereplőjéhez, Súlyos Tónihoz. Újságunk 2003/2-es számában már tollvégre tűztük az eredetileg 1999-ben kiadott olasz eredeti angol nyelvű változatát, ahol nem győztük kihangsúlyozni a játék eredeti humorát, és felettébb szórakoztató szituációit. Már a főhős léte is görbe tükröt állított mindenféle sztereotip minta elé: alacsony, kopaszodó, pápaszemes, rikító sárga nejlon-esőkabátos, világ



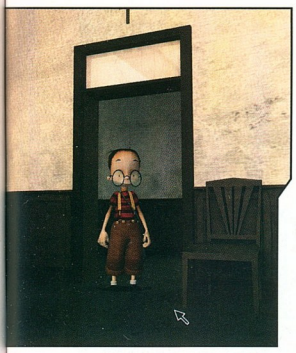
A harmadik, vagy a negyedik villanyoszlopot is mondta a főszer?



Azt hiszem fiam egy kicsit elkéstél az óráról...

vesztese-típusú karakterünk olyan szinten oltotta le az embereket, mintha adoniszi külsejével nem csak a spanyolviasznak lett volna birtokában, hanem jókora élettapasztalatnak is. Pedig a mi Tonynk leginkább élcelődések tárgya és viccek célpontja volt, mintsem a társaság központja - ám ezt remekül ellensúlyozta a nem kicsit önironikus kommentárjaival. Nagyjából tehát mindenki - szerethető - balekjakként könyvelhettük el Tony Tough-ot, aki idén megújulva, és jelentősen megfiatalodva tér vissza képernyőinkre.

A két olasz fiatal tehetség, Stefano Gualeni és Valerio Massari alkotópárosa még 1995-ben alkották meg Tony Tough karakterét - 17 évesen, ekkor még hobbiból. Aztán a sors úgy hozta, hogy 4 évre



rá már a legklasszikusabb kalandjátékok előtti méltó tisztelgésként végleges formába öntették elképzelésüket. A kézzel rajzolt, ám az akkori grafikai színvonaltól is jócskán elmaradó megjelenítés nem akadályozta meg a játék vásárlóit abban, hogy rajongóivá váljanak, s bár a feladványok logikátlanság helyenként zavaró volt - a dialógusok, valamint az egész játék humora, ötletessége, és igen színvonalas kidolgozása talán feledtetni tudott minden apróbb szégyenfoltot. A megjelenés utáni években a játékot jegyző Prograph főleg képregény-licencek megjátékosításába fogott, melyekhez egy teljesen modern, 3D-s grafikai motort is kreáltak. Aztán a sors úgy hozta, hogy itáliai barátaink visszatértek a szemüveges barátunkhoz, leporolták sárga kabátját, beültették egy időgépbe, és 40 évet fiatalítva rajta visszaküldték a gyerekkorába.

William Hogarth író, Igor Stravinsky zeneszerző, és számos más képzőművész után a játékot készítő Prograph is úgy gondolta, megpróbálkozik az egyszer már bevált A Rake's Progress alcímmel - úgyhogy regények és zeneművek után, legközelebb a Tony Tough második részének alcímében találkozhatunk a hangzatos szlogennel. A „második rész" ugyan kicsit zavaró értelmű, hiszen folytatás helyett előzményeket tárhatunk fel a májusra tervezett programban, hiszen a Rake's Progress 1953 szeptemberében játszódik, mikor főhősünk még csak 13 éves. Ennek ellenére a project szellemi atyja, az egyébként igen közvetlen Stefano - aki újságunk megkeresésére szinte azon nyomban válaszolt kérdéseinkre -, megerősítette, hogy szó sem lesz visszafejlődésről, ellenkezőleg! Bár Tony fiatal, ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy nem tesz majd pikáns megjegyzéseket, és nem kerül arcpirító helyzetekbe. Ha az első részt szerette, akkor a másodikat egyenesen imádni fogod - ha másért nem is, a felnőttesebb humora miatt mindenképpen!

A Truman elnök idején játszódó program helyszíne Új-Mexikó, annak is Washington nevű porfészke. A játék ugyan csak egy, de igen mozgalmas nap eseményeit meséli el. Az ominózus szeptemberi napon - mikor kézbe vehetjük főhősünk irányítását - Tony megismerkedhet egy helyi UFO-katasztrófa következményeivel, összetűzésbe keveredik a környékbeli indián-törzsekkel, nyomozhat egy tolvajlás után, és mindeközben persze teljesíti is kötelességét: vagyis iskolába jár, és részt vesz az órákon. Nagyjából innen is indul a történet, melynek végére számtalan helyszínen és élményen lesz túl apró termetű kalandorunk. Bár Tony egyedüli irányítható szereplőnk marad - ez nem jelenti majd azt, hogy nem ismerkedhetünk összes más karakterekkel. A készítők szándéka szerint a filmesebb hatásúra vett helyzeteknek köszönhetően még a mellékszálakat is figyelemmel fogjuk kísérni, így egy csepp üresjárat sem lesz a játékban. Ja, és persze a legfontosabb: az irányítás marad a jól bevált egérvezérelt „belekattintós" metódusnál. Azt hiszem ennél jobb hírt nem is közölhettünk volna!

A Tony Tough in a Rake's Progress forradalmi változások tárházát vonultatja fel (és nem csak technikailag): kompletten újraírt megjelenítő-motor, átvezető animációk, valós idejű időjárás-lekövetés - tehát valódi mennyországnak nézhetnek elébe a kalandjáték-kedvelők! Számszerűen az alábbi adatokban írható le a Tony Tough második része: 30 bejárható helyszín, többszáz képernyőre osztva, 20 megismerhető, kifaggatható, interaktív karakter, 1024*768-as fix képernyőfelbontás, 3 és 5 ezer közötti karakterpoligon értékekkel, dinamikus hangeffektek, és még számos meglepetés-tulajdonság, melyek a megjelenésig még titokban kell maradjanak...

Talán felvetődhet a kérdés, hogy mennyire lesz élvezhető a folytatás az első rész ismerete nélkül, illetve, hogy milyen lesz a 3D-s mozgatás, mennyire lesz bonyolult irányítani. Ezekre - mint ahogyan számos más kérdésünkre is - Stefanótól kaptuk a megnyugtató válaszokat: mivel a játék az első rész előzményeként fogható fel, így annak ismerete egyáltalán nem szükséges a Rake's Progress élvezetéhez. Mindazonáltal a régi motorosoknak kifejezetten elrejtenek majd pár utalást és régi tárgyat, és talán kiderül, hogy hősünk mily okokból is irtózik betegesen pár dologtól... A kezelés pofonegyszerű, pár kattintással elintézhető, szinte interface nélküli lesz, és mivel az első részt ért vádakban felsorolt hibákat igyekeztek a lehető legalaposabban száműzni, így logikátlan, nehezen megoldható feladványoktól sem kell többé rettegnünk. Bár nehézségi fokozatot ezúttal nem választhatunk, talán a játék hosszúsága kárpótol bennünket ezért: csak úgy, mint az előzőnél, nagyjából itt is 20 órán felüli végigjátszási időre számíthatunk.

Bagó Péter
bp@pc.games.hu

A JÖVŐ

Attól függetlenül, hogy a kiadásért felelős, Némethonban székelő DTP Entertainment első körben német nyelvterületen igyekszik megjelentetni a játékot, a hozzájuk került számtalan kalandjáték-licenc azt mutatja, hogy nincs még veszve semmi e műfajban - hiszen olyan címek várnak még ránk idén, mint a Niburu, vagy a Runaway 2 (hogy más kiadók, hasonló minőségű játékait már ne is említsem). Vélhetőleg következő számainkban ezekről is beszámolunk, csakúgy, mint a tavasz végén megjelenő Tony Tough 2-ről, úgyhogy már most elkezdhetjük olajozni az agytekervényeinket, mert szükségünk lesz rá!

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Felnőtt humorú, teljesen 3D-s point & click kalandjáték - már alig bírjuk kivárni!

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Hangulat
- Humor
- Számtalan újítás

INFO STORMFRONT STUDIOS | ATARI | WWW.DEMONSTONE.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

A vacsora mindig fontos étkezésnek számított az orkoknál. Éppen ezért nagyon a szívükre vették, ha este nyolckor sem tudtak mit nyársra húzni.

Bár hősünk frizurája minden szempontból tökéletes volt, most jobban örült volna, ha legalább egy kard van nála

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

Három harcos, közös sors, különböző célok. Szappanopera a Dungeons & Dragons világában.

Az Atari igen komoly sikerként könyvelheti el azt, hogy megszerezte a hivatalos Dungeons & Dragons licencet. Nem túlzok, ha azt mondom, ez a fantáziavilág milliós rajongótáborral rendelkezik, éppen ezért ne csodálkozzunk azon, hogy a francia kiadó annyi bőrt igyekszik lehúzni erről a rókáról, amennyit csak lehetséges. Nem negatív hangvételűnek szántam az előző mondatot, mindössze a tudatos üzletpolitikára céloztam; addig üssük a vasat, míg meleg. Márpedig a D&D vasa nemhogy meleg, de totálisan tűzforró ebben a pillanatban.

ILLIUS, A VARÁZSLÓ

Illius egy igen patinás vérvonal sarja. Silverymoon lovagjainak leszármazottja, akit kitagadtak, mert nem a tradicionális közelharcot, hanem inkább a varázslás tudományát kezdte el tanulni. Ezek után már csak a tudásszomj maradt az egyedüli társa: látni akarta a Silverymoonon túl lévő földeket is. Csakúgy, mint Renneket, őt is egy megfoghatatlan erő sodorta Damara irányába.

Az Atarinak tetszett a Stormfront Studios eddigi munkássága, különösen az vette le őket a lábukról, amit a „The Lord Of The Rings: The Two Towers"-szel műveltek. Ezt a játékot PC n nem ismerhetjük, az EA csak a konzolokra hozta ki ezt a stuffot, de gondoljunk csak a 2003 végén megjelent Return Of The Kingre. Ez körülbelül ugyanazt az elvet követte, mint a LOTR: TTT (hack 'n slash Gyűrűk ura környezetben), csak éppen jóval kiforrottabb volt, mint az elődje. Sebaj, az Atari úgy gondolta, hogy nagyon jó ötlet kihozni egy D&D kőpeny alá bujtatott ilyesfajta játékot.

A Stormfront Studios boldogan nekilátott a D&D univerzum harcosainak felélesztéséhez, ám ez idő alatt feltűnt egy fehér sziluett a bíborszín nyugati horizonton. Ő nem más volt, mint R.A. Salvatore. Aki ismeri a Forgotten Realms történeteit, annak nem kell részleteznem, hogy ki ez a férfiú, aki pedig még nem hallotta nevét, annak elárulom, hogy kismillió D&D regény szaladt ki a bácsi tollából. (Továbbá ő írta meg a Star Wars II. Epizód - A klónok támadásának regényváltozatát.) Bizony, ez a tehetséges úriember kapta a megbízást, hogy az alapkoncepció köré történetet faragjon. Az alaphelyzet a következő: két gonosz hadvezér, Lord Ygorl és Sereka Generális hatalmas seregei egymással küzdenek a Faerun feletti hegemóniáért, ám ez az ádáz küzdelem senkinek sem jó. Egy Blackstaff (azaz Feketebotos) nevű varázsló foglyul ejti a két hadvezért a Démonkőben, így a háború is véget ér, egyből kitör a béke. Természetesen semmi sem tart örökké, és százéves börtönükből kiszabadulnak a rosszcsontok (hála a főhősöknek, akik véletlenül engedték ki őket). Itt csöppenünk be a játékba mi is, mindhárom karakterünkkel. Bár a motivációjuk különbözik, mindegyik hősünknek csak egy dolog lebeg a szeme előtt: vissza kell zárni a hadurakat börtönükbe, ezzel korrigálni a szörnyű hibát, amit elkövettek. Természetesen egy

- **az akcióhős:** A kamera kezelés hibáitól eltekintve kellemes akciójáték, semmi felesleges bonyolítás - **80%**
- **a stratéga:** Az RPG-k közel állnak hozzám, de ez a játék sajnos távolról sem az. - **76%**
- **az autóversenyző:** Két GTR futam között kellemes kikapcsolódás, nem kell sokat agyalni közben. - **82%**

„hekkendszless" játékhoz nem muszáj eget rengetően bonyolult és szövevényes sztorit írni, azért panaszra nem lehet okunk.

A játékmenet szinte tökéletesen ugyanaz, mint régen a The Two Towers, vagy a Return Of The King esetében, ám újításként behoztak egy kifejezetten érdekes fícsört: harc közben is lehet váltogatni a játszható karakterek között. Ezt úgy oldották meg, hogy minden küldetésre eljönnek velünk útitársaink, és amíg mi szorongatjuk az ellenfelek torkát, addig ők az AI irányítása alatt „segédkeznek". Azért tettem idézőjelbe a segédkeznek szót, mert bizony a bajtársainkat terelgető mesterséges intelligencia komoly problémákkal küzd. Finoman fogalmaztam: nagyon béna a harcostársakat irányító AI, majdhogynem hatvanas évekbeli hippi módján erőszakellenesek. Mindenesetre a lehetőségünk megvan a karakterek közti váltogatásra, és bizony igen sűrűn használni fogjuk ezt a funkciót. Mindenki rájön az első két pálya során, hogy a harcos közül ki az, akivel a legjobban képes az ellenség tyúkszemére lépni, és vele fog a legtöbbször aprítani, ám bizonyos szituációk megkövetelik a küzdőfél-váltást. A legtöbben valószínűleg Rannekkel, a brutális erő fizikai manifesztációjával fogják megregulázni az orkseregeket. Ő az a figura, aki nyers erejével és díszesre kovácsolt pallosával magát a tömegbe bevetve fogja felaprítani a legtöbb rosszarcút. Zhai, a tolvajlány igen érdekes karakter. Nagy általánosságban hasznosnak nem mondanám, ugyanakkor néhány szituációban kifejezetten jól jön - ő az egyedüli karakter, aki képes ugrani, így jó pár rejtett helyet fel tudunk vele fedezni. Meg tud bújni az árnyékban, így egy szúrással képes lesből szinte bármelyik orkot megölni. Illius, a fenegyerek varázsló ellentétben távolról a leghalálosabb. Botjából kegyetlenül erős varázslatokat képes kilőni, ugyanakkor védőmágiája sem elhanyagolható. Egyik szereplővel sem lesz túl bonyolult a játék. Pályák közt lehetőségünk van ugyan a szerzett tapasztalati pontokból új kombókat vásárolni, de ezeknek annyi hasznát vesszük majd, mint 30 évesen a nagymamától karácsonyra kapott dínómintás pizsamának. Általában (szinte mindig) elég az alapkombó az ellenfelek legyőzésére (bal-egérgomb, bal-egérgomb, bal-egérgomb).

Nézd meg mennyire megijesztetted, most leveti magát a mélybe...

Csak szépen sorban, ahogy a csillag megy az égen...

Mivel a Demon Stone legelőször Playstation 2-re jelent meg, érzékelhető egy nagyon vékony porréteg a játék grafikáján. A Sony konzolja már nem képes olyan magas felbontású textúrák megjelenítésére, mint a friss PC-k. Ez szemet szúrhat egyeseknek, pláne, hogyha kikapcsolódásként a Half-Life 2 után ülünk le a Demon Stone elé. Félreértés ne essék, a játék egyáltalán nem csúnya, mindössze nem ér el dobogós helyezést. A program kamerakezelése egyértelműen hatásvadász. Egyáltalán nem arra koncentrál, amire nekünk kéne - vagyis az akcióra -, hanem inkább a távolban lévő szépen kidolgozott 3D-s háttér áll a figyelmének középpontjában. Ez az elején még kicsit bosszantó lehet (meg kell szokni, hogy a nézőpont fix), de később eléri a célját a hatásvadászat: kreatív ötletekkel teli helyszíneket járhatunk be a sztori vége felé. (Jobban belegondolva, ez a fix nézőpont enyhén filmes hangulatot kölcsönöz a harci jeleneteknek.)

A Forgotten Realms: Demon Stone lehetett volna kiemelkedően jó játék is, de valahogy bennem maradt a picike tüske: ez mégiscsak egy D&D univerzumban (a szerepjátékok bástyája) játszódó játék, és mint ilyen, illene legalább egy csöppnyi role-playing beütést tartalmaznia. Ami benne van, az inkább csak az illúziója a valódi RPG elemeknek, csupán csak dísz a szintlépés és karakterfejlődés. Ettől eltekintve (nekem ez nagyon nehezen megy), viszont felfedezhetjük a játék vonzó tulajdonságait is. Szép helyszíneken, csodálatos zenékkel kísérve, tehetséges színészek által felmondott dialógusokkal megspékelve (Patrick Stewart, Michael Clarke Duncan), hatalmas harcokkal körítve vonulunk végig a kissé egyszerű, kicsit rövid, de érdekes sztorin.
A végén mindenképp szeretném leszögezni, hogy a Demon Stone darálós-mészárszékes játékmenete nagy adagokban nem biztos, hogy mindenkinek tetszeni fog, azonban kikapcsolódásképp két komolyabb program között beválhat.

Dante
dante@pc.games.hu

RANNEK, A HARCOS

Rannek azért látogatott el Damara földjére, mert egy súlyos, a múltban elkövetett hiba elől menekül: felderítőként tevékenykedett Nesme környékén, mikor meglátott egy kisebb ork csoportot. Azt hitte, hogy csak férmhuladékok gyűjtögetése közben tévedtek erre a vidékre, ám tévedett. Ez a pár lény egy óriási ork-invázó előhírnöke volt. Nesme népét riasztás hiányában felkészületlenül érte a támadás, így a vérszomjas lények könnyedén elfoglalták az egész falut. Noha egy törpökből álló sereg kiűzte gyorsan az orkokat Nesméből, Rennek szégyenében elhagyta szülővidékét.

ZHAI, A TOLVAJ

Zhai a legritkább keverékek közé tartozik a Forgotten Realms földjén. Apja egy Menzoberranzanból származó dark-elf, míg anyja egy Cedarleaf-i wood-elf. Ellentmondásos származásának köszönhetően sehol sem fogadják túl melegen, így felkerekedett, hogy nevet szerezzen magának. Abban bízik, hogy így el tudja oszlatni az iránta táplált előítéleteket.

FORGOTTEN R. DEMON STONE NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Forgotten Realms: Demon Stone játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Minek a rövidítése a D&D?

Ki írta a játék történetét?

Hogy hívják a játék két gonosz hadvezérét?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt március 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Forgotten Realms: Demon Stone játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: DirectX 9.0, Pentium III 1Ghz, 256 MB RAM, 64 MB Videokártya, 2800 Megabyte HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nehéz lett volna valódi RPG elemekkel átszőni a játékot?

DVD: Demó, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | LOTR: ROTK- **86%** | LOTR: THE TWO TOWERS- **88%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **8** ÓRA

- + Isteni zene
- + Borús hangulat
- + Kiváló karakteranimáció
- − Csak kis adagokban
- − Sánta AI

72%

BEMUTATÓK

79 NASCAR SIMRACING

Egyelőre nem érved túl nagy népszerűségnek hazánkban az Amerikában óriási tömegeket megmozgató Nascar széria, de ami késik, nem múlik. A megújulásra képtelen, lanyha, unalomba fúló Forma-1 helyett egyre többen kívánc siak a nyolcszáz lóerős gépek háromszázas tempójú száguldására a hatalmas ovalpályákon. A hamarosan kezdődő új Nextel kupa is különleges izgalmakat ígér, úgyhogy a megjátékosítás jogait kizárólagosan birtokló EA Sports sem marad rest, és még a Daytona-i idénykezdet előtt piacra dobja a 2005-ös idény PC-s adaptációját.

80 MOTOGP 3: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

Az idei MotoGP szezon hihetetlenül izgalmasnak ígérkezik, hiszen rengeteg átigazolás történt, teljesen felbolydult a mezőny. Pár éve még konkrétan vicc témája is volt, hogy hogyan is festene Max Biaggi Repsol Hondás gúnyában, erre tessék: ma ez már valóság (ráadásul Rossi ugye meg a Yamahánál van, ami szintén nagy meglepetés volt tavaly). Akárki is nyeri a világbajnokságot, mindenképpen remek évünk lesz, és erre csak hab a tortán a MotoGP 3 megjelenése.

LEÍRÁSOK

82 PACIFIC FIGHTERS - 93%

A csendes-óceáni hadszíntérrel emlékeim szerint régen találkozhattunk második világháborús repülő szimulátorban. Az Angliai Csata, illetve a nyugat-európai hadszíntér jelentik általában slágertémát, így már az is kuriózumnak számított, mikor az IL2 Sturmovikban a keleti front légiküzdelmeibe nyerhettünk betekintést. Már csak a témaválasztás miatt is belopta magát a magyar repülőszimulátor-rajongók szívébe Oleg Maddox játéka, és akkor még nem is beszéltünk az akkoriban csúcsnak számító grafikáról, az élethű repülési élményről és a masszív multiplayer támogatásról. Jelen cikk tárgya szoros részét képezi az IL2 sorozatnak, csakhogy ezúttal egy nagy ugrással a csendes-óceáni harcokba vethetjük bele magunkat.

84 GTR - 90%

A SimBin mágusai ígérgettek sok szépet, s jót, de a megjelenésig semmit vehettünk biztosra. Azt mondták, olyan szimulációt kapunk, amilyet még nem látott e föld, és ezután nem is akar majd. Megkaparintották a hivatalos FIA GT licencet, és elkezdték hegeszteni azt a programot, amit a versenyzés virtuális másának tituláltak maguk közt. A szerkesztőségbe megérkezett a tesztpéldány, és remegő egérkattintások közepette telepítettem. Vajon a SimBin ígéreteinek volt alapja? Most minden kiderül.

86 STREET RACING SYNDICATE - 70%

Monitorainkon láttunk már hasonló sztorit, nem is egyszer - elég csak a Need for Speed Underground két epizódjára, vagy a Midnight Club sorozatra gondolni, hogy a jövőben megjelenő, hasonszőrű alkotásokról ne is beszéljek. Itt bizony ismételten az „egy rókáról a sokadik bőrt" esete forog fent, ráadásul egy olyan témán rágódnak még mindig a kiadók, amelynek varázsa erősen megkopott az első NFSU megjelenése óta. Kérdés, hogy a PC-re kissé megkésve érkezett (konzolon a két Underground epizód között jelent meg) Street Racing Syndicate tud-e annyi újdonságot, friss ötletet felmutatni, ami miatt érdemes újra nekivágnunk a neonfényes éjszakának?

SZIMULÁTOR/SPORT KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- X2: The Return — 2006/04 Deep Silver
- World Snooker C. ship 2005 — 2005/04 Sega
- Juiced — 2005/05 THQ
- Universal Combat: A World Apart — 2006/10 JoWood
- MotoGP: Ultimate Racing T. 3 — 2005/06 TBA
- Cycling Manager 5 — 2005/06 Dreamcatcher
- Panzer Elite 2 — TBA Microsoft
- Combat Flight Simulator 4 — TBA Aspyr
- Wakeboarding Unleashed — TBA Eidos
- Championship Manager 5

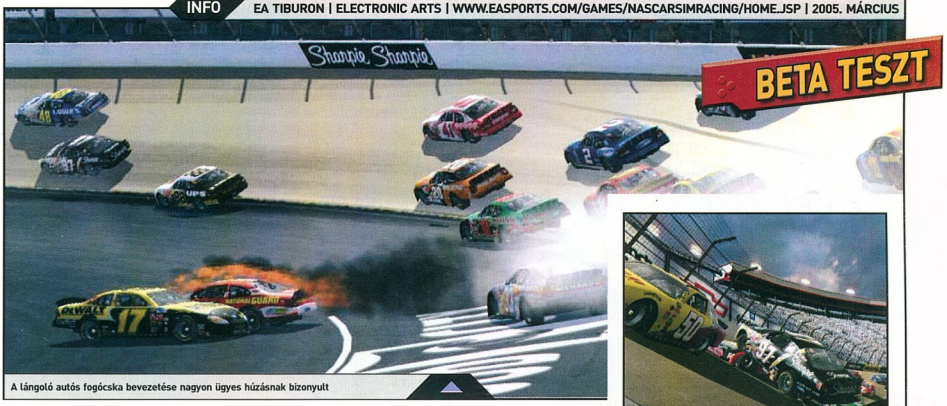
A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Battle of Britain II: Wings of Victory — 2005/02 MA Media
- FA-18 Operation Desert Storm — 2005/02 GMX Media
- Pro Rugby Manager 2 — 2005/02 Digital Jesters
- Nascar SimRacing — 2005/02 Electronic Arts
- GTR — 2005/03 10tacle Studios
- Silent Hunter III — 2005/03 UbiSoft
- World Racing 2 — 2005/03 TDK Mediactive
- Street Racing Syndicate — 2005/03 Hip Interactive
- Heavyweight Thunder — 2006/03 Hudon
- Trackmania Sunrise — 2005/03 Digital Jesters

A MÚLT - TOPLISTA

1. Richard Burns Rally — Konami
2. Pro Evolution Soccer 3 — SCi
3. Colin McRae Rally 2005 — Codemasters
4. Fifa 2005 — Electronic Arts
5. Freelancer — Microsoft
6. NFS: Underground 2 — Electronic Arts
7. GTR — 10tacle Studios
8. Lock On: Modern Air Combat — UbiSoft
9. Pacific Fighters — Electronic Arts
10. NHL 2004

INFO EA TIBURON | ELECTRONIC ARTS | WWW.EASPORTS.COM/GAMES/NASCARSIMRACING/HOME.JSP | 2005. MÁRCIUS



A lángoló autós fogócska bevezetése nagyon ügyes húzásnak bizonyult

NASCAR SIMRACING

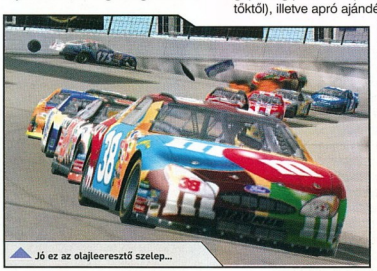
Körbe-körbe, karikába

16 óra 40 perckor Joe Shapiro megkezdte az első autós holdutazást...

Egyelőre nem örved túl nagy népszerűségnek hazánkban az Amerikában óriási tömegeket megmozgató Nascar széria, de ami késik, nem múlik. A megújulásra képtelen, lanyha, unalomba fúló Forma-1 helyett egyre többen kívánciak a nyolcszáz lóerős gépek háromszázas tempójú száguldására a hatalmas oválpályákon. A hamarosan kezdődő új Nextel kupa is különleges izgalmakat ígér, úgyhogy a megjátékosítás jogait kizárólagosan birtokló EA Sports sem marad rest, és még a daytonai idénykezdet előtt piacra dobja a 2005-ös idény PC-s adaptációját.

A licensz kisajátítása persze nem garancia a sikerre, mint ahogy azt a tavalyi Nascar Thunder 2004 is jól példázza: hiába jelent meg konkurencia nélkül, túlságosan is könnyed volta miatt a Nascar játékok fő vásárlóközönségét alkotó hardcore szimulátorrajongók inkább a Papyrus féle Nascar Racing 2003-nál maradtak. Úgy tűnik, az EA nem akarja kétszer ugyanazt a hibát elkövetni: valódi Nascar veteránokat és ma is aktív pilótákat kértek fel, hogy segédkezzenek a program elkészítésében és tesztelésében, így próbálva megfelelni a komoly elvárásoknak.
A vezetés életszerűsége, és ennek megfelelően a nehézsége széles skálán kalibrálható lesz a különféle segítségek ki-be kapcsolgatásával, így a kezdők éppúgy megtalálhatják számításukat, mint a profi játékosok.

Az autó beállítására is két szinten lesz lehetőségünk: a kevésbé hozzáértők néhány csúszka segítségével lőhetik be a kocsi menettulajdonságait, míg az igazi szimulátorguruk a végletekig finomhangolhatják gépüket az aktuális pályához. Ebben nagy segítségükre lesz a hihetetlenül részletes telemetria rendszer, amelyben a legapróbb részletekig kielemezhetjük teljesítményünket. Amiben az EA Sports játékok mindig is jók voltak, az a gazdag tartalom és az igényes prezentáció - nem lehet ez másképp a Nascar Simracing esetében sem. Több mint hatvan versenyző bőrébe bújhatunk majd bele, akik között a 2005-ös idény résztvevői mellett néhány igazi legendát is találhatunk.
Összesen 28 pálya kerül a játékba, természetesen a Nextel széria összes helyszíne részletesen modellezve lesz. Remek hír, hogy a Nextel mellett még két kategóriában indulhatunk, név szerint a Craftsman Truck és a Busch National versenysorozatban. Kapunk egy korrekt karriermódot is, amelyben a pályán történő megmérettetés mellett a pénzügyeinkkel és a technikai újításokkal is foglalkoznunk kell. Előbbi két részből áll: szponzorokat kell szerződtetni kocsink telimatricázásához (amellett hogy így jobban néz ki a gép, még pénzt is kapunk a hirdetőktől), illetve apró ajándéktárgyakat gyárthatunk és adhatunk el rajongótáborunknak. Mindenképpen a bevételek maximalizálásra kell törekednünk, hiszen a kutatás és fejlesztés rendkívül költséges lehet, főleg, ha az élmezőnyhöz szeretnénk tartozni. Mivel a nagy pénzeket elsősorban az eredmények hozzák, előbb-utóbb valószínűleg megtérül a befektetés, ha a pályán nem követünk el komoly hibákat.
Maguk a versenyek maximum 43 autó részvételével zajlanak. Kellően izmos szerver esetén ez akár 43 emberi résztvevőt is jelenthet többjátékos módban, beépített voice chat lehetőséggel kiegészítve. Nagy kérdés, hogy az AI hogy fog majd teljesíteni, ezen állhat vagy bukhat az egész játék sikere. Az általam kipróbált verzió még nagyon messze volt a tökéletestől, például motorhiba miatt az alsó sávban cammogó autómba lazán beleszállt hátulról valamelyik okos gépi pilóta, gyönyörű tűzgömbbé változtatva járgányát. Csak reménykedni tudok, hogy a végleges változatban nem lesznek hasonlóan durva bakik.



Jó ez az olajleeresztő szelep...

A grafikában nem vettem észre nagy változást az előző részhez képest. Én megértem, hogy ebben a játékban több mint negyven autó mozog egyszerre a pályán, és respektálom, hogy az EA Sports-nál gondolnak a gyengébb gépek tulajdonosaira is; ettől függetlenül a maximális grafikai beállításokba igazán beleférhettek volna részletesebb autómodellek és nagyobb felbontású, kevésbé elmosott textúrák is. Az összhatás persze így sem rossz, de 2005-ben ennél egy fokkal nagyobbak az ember elvárásai.
Végső soron egész ígéretesnek tartom ezt az új Nascar szimulátort, amely talán nem fogja letaszítani trónjáról a Nascar Racing 2003-at, de biztosan szerez néhány új rajongót ennek nagyszerű autóversenyszériának.

Immortal
immortal@pc.games.hu

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII-1GHz CPU, 256MB RAM, 32MB video
MIBEN LESZ MÁS: Élethűbb szimuláció, három különböző széria

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Rendkívül tartalmas
+ Komoly karriermód
- Lehetne szebb is

INFO CLIMAX | THQ | - | 2005. JÚNIUS

Öreg, ha piszkálod a hátsómat, bemosok egyet...

Azt mondták az eligazításon, hogy az első kanyar után forduljak jobbra...

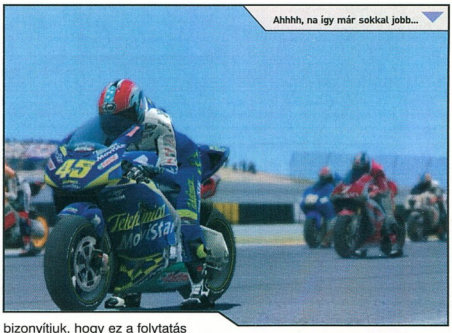
MOTOGP 3

Az aszfaltcsík hősei

Anybody, who can ride a 500cc grand prix motorcycle, running up from the qualify to the grand prix grid, is a hero ... anybody."

A fenti idézet egy jó kedélyű, köpcös, szakállas úriembertől származik, nevezetesen Julian Rydertől, az Eurosport szakkommentátorától. Többek közt az ő hangjával találkozhatunk, ha egy-egy monstre hosszúságú hétvégi közvetítés során a gyorsasági motoros világbajnokság aktuális versenyét választjuk kikapcsolódás gyanánt. Az idézet még 2001-ből való, amikor is még javában a kétütemű gépek voltak a sztárok, azonban a lényeg mit sem változott. Ezek az emberek, akik a motorokon ülnek, mind őrültek, akiket hajt a versenyösztön. Minden egyes kanyarban az életüket teszik kockára (lásd Dajiro Kato 2003-as suzukai, tragikus kimenetelű balesete), s emellett félelmetesen izgalmas show-t produkálnak. A MotoGP-ben van verseny, nem úgy, mint a négykerekűek csúcskategóriás versenysorozatánál, ahol évről évre már csupán az jelenti a legnagyobb izgalmat, hogy az aktuális világbajnok vajon tud-e olcsóbban szerezni lekvárt és pelenkát a csemetéinek.

A MotoGP, mint játék, már nem először látogat el kedvenc PC masinánkra, hiszen 2002-ben és 2003-ban már landolt egy-egy korábbi rész. Mielőtt azonban kedvetlenül továbblapoznál, „ez is csak egy újabb bőrlehúzás feltupírozva" felkiáltással, maradj egy kicsit, és bebizonyítjuk, hogy ez a folytatás tényleg kiérdemli, hogy egy új szintként beszéljünk róla. Először is, ami nem változott, és nem is akarjuk, hogy változzon: a játék megkapta ezúttal is a hivatalos licenszet. Vagyis a 2004-es szezon adatai alapján, az aktuális pályákon (Assen, Mugello, Le Mans, Catalunya, Brno,...) száguldozhatunk majd. Üröm az örömben, hogy a 2005-ben esedékes „új hús", vagyis a legendás Laguna Seca sajnos nem került be, na de ne legyünk telhetetlenek. A kezelés maradt a jól megszokott, vagyis továbbra is élethű, szimulátorszerű. Ez azt jelenti, hogy nem elég csak kanyarogni és a gázkart húzni, számít majd például a súlypontáthelyezés, éppen úgy, mint ahogy az első és hátsó fékekkel való játék is.



Ahhhh, na így már sokkal jobb...

VAN MÁÁSIIK!

Létezik egy másik hivatalos MotoGP játéksorozat is, mely PlayStation 2-ön jelenik meg a Namco gondozásában. A játékélmény itt kicsit inkább az arcade felé mozdul el, inkább a könnyebb kezelhetőséget helyezi előtérbe. A pályák és versenyzők itt is licenszeltek, sőt olyannyira, hogy az éppen készülő 4. epizódban a király kategória mellett már a kisebb géposztályokat, vagyis a 125-öt és a 250-t is tartalmazni fogja. Na és ugye ez tudjátok mit jelent? Igen, igen! Azt, hogy a legkisebb kategóriában induló hazánkfiai is szerepelni fognak, vagyis név szerint Talmácsi Gábor és Tóth Imre. Hajrá Magyarok!

Viszont a készítők egyszerűbbre vették picit a figurát, vagyis kezelhetőbb, könnyebb lesz az irányítás, ami valljuk be, az előző részek egyik hátránya volt, legalábbis a kezdőknek hamar elmehetett a kedve a sok esés után. A grafika rengeteget fejlődött, és szebb, mint valaha. Ebben igen jelentős szerepe van a normal mapping használatának, valamint a számos egyéb újításnak, mint például magasabb poligonszám, új fény-árnyék megoldások, kibővített és felturbózott kameraállások és továbbfejlesztett időjárási elemek. Ami azonban kétségtelenül a leglátványosabb lesz, az a minden eddigitől brutálisabb sebességérzet. A magasabb régiókba érve, és a csúcshoz közelítve remegni kezd a képernyő, elhomályosodnak a tereptárgyak és a versenytársak, a motorhang pedig fájdalmasan vonyít, ahogy azt tennie kell.

Ennyi lenne? Korántsem! Most jöhet az igazi meglepetés, a vadiúj Extreme Mode. Arról már volt szó, hogy a hivatalos versenypályák mind benne vannak a játékban, azonban további 16 is elérhető lesz, és ezek más koncepciójúak. Nem épített betonszalagokról van szó, hanem sokkal inkább amolyan TT versenyszerű élményről. Vannak belvárosi és külvárosi szakaszok egyaránt, a lényeg, hogy rendes utcai körülmények között motorozhatunk majd. Minden rendező ország kapott egy ilyen lehetőséget, vagyis zúzhatunk Tokió neonokkal övezett utcáin, de a Donnington környéki kis utakon, sőt holland szélmalmokkal övezett terepen is. Természetesen mindehhez új motorok is dukálnak, összesen 16 utcai paripát kapunk extraként, melyek mind valós modellek másai, a 600 köbcentis csikóktól egészen az 1200-as superbikeokig. Ahogy haladunk előre, a versenyekért kapott pénzből fejleszthetjük majd a gépünket, és pontokat oszthatunk szét majd a motor tulajdonságai közt, úgymint sebesség, gyorsulás, fékek, kezelhetőség, persze, ha kedvezőek az anyagiak, akkor vehetünk másik kétkerekűt is. Adott lesz a vizuális tuning lehetősége is, vagyis átfesthetjük a gépeket, saját logót, nevet, rajtszámot írhatunk rá, teljesen a saját ízlésünkhöz igazíthatjuk. Versenyjáték lévén nem maradhat ki a hálózatos móka sem, egyszerre 16-an nyomulhatunk majd egymás ellen (Extreme Mode-ban csak 10-en), sőt, akár teljes szezon is játszhatunk ily módon. További újítás, hogy a karrier módot már nem csak Single Playerben intézhetjük a gépi ellenfelekkel, hanem ha akarjuk, akkor választhatjuk az intelligens (már aki…) hálózatos kartársakat is. A hálózatos rész kapcsán még szót illik ejteni két további új módozatról, melyből egyik a Spectator Mode. Ilyenkor pusztán nézők vagyunk, de lehetőségünk van a közvetítésbe belepiszkálni. Mi választhatjuk ki, hogy kit lássunk és milyen kameraszögből, szóval minden olyan dolgot beállíthatunk (kis túlzással), amit egy televíziós rendező is. A másik dolog ennek bővítménye, a Commentator Mode, ahol sokak álma válhat valóra. Itt ugyanis egy mikrofon segítségével leközvetíthetjük, amit látunk, ráadásul a többi Spectator a mi rinyálásunkat fogja hallani. Ha már elég jól megy, akkor vegyük fel az egészet egy kazettára és irány a TV székház…

A hangokról még nem szóltunk, de persze itt is minden a legnagyobb rendben van. A valódi géphangok lettek felvéve, így aztán igazán realisztikus élményben lesz részünk ezen a téren is. Hiába no, ebben a játékstílusban igencsak számít a füleink által befogadott élmény is, egy elrontott hangzás, vagy silány minőségű motorzúgás gajra vághatja az egész élményt. Itt szerencsére nem lesz ilyen gond, nyugodtan lehet tekerni felfelé az erősítőket (már csak a szomszédoknál kell majd valahogy kimagyarázni a dolgot...).

Hát én mindjárt megállok egy Bambira...

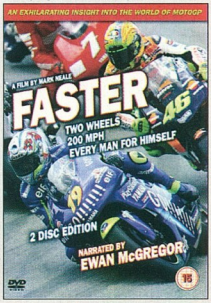
Azt hiszem, a lépcsőnél lesznek gondjaim...

Az idei MotoGP szezon hihetetlenül izgalmasnak ígérkezik, hiszen rengeteg átigazolás történt, teljesen felboldult a mezőny. Pár éve még konkrétan vicc témája is volt, hogy hogyan is festene Max Biaggi Repsol Hondás gúnyában, erre tessék: ma ez már valóság (ráadásul Rossi ugye meg a Yamahánál van, ami szintén nagy meglepetés volt tavaly). Akárki is nyeri a világbajnokságot, mindenképpen remek évünk lesz, és erre csak hab a tortán a MotoGP 3 megjelenése. Drága sport a motorversenyzés, és hihetetlenül veszélyes is, hétköznapi halandók soha nem juthatnak el idáig. Épp ezért nagy dolog, hogy ha a valóságban nem is, legalább virtuálisan részesei lehessünk ennek a világnak, és megízlelhessük milyen is két keréken, teljesen egyedül, félelmet nem ismerve száguldani.

m_anger
m_anger@pc.games.hu

FASTER

A MotoGP film. Egy lelkes stáb a 2001-es és 2002-es szezont követte végig, és ebből kreáltak egy remek dokumentumfilmet motorosokról, motorosoknak. A filmben megszólalnak a nagy sztárok (Capirossi, Checa, Biaggi), az öregfiúk (Mick Doohan, Kevin Schwantz, Wayne Rainey, Kenny Roberts, Barry Sheene), de a csapatfőnökök, szerelők, mérnökök és szakértők is. Fókuszba kerül a verhetetlen Valentino Rossi (külön kitérve a Biaggival való harcára), a zseniális, de állandóan sérülésekkel bajlódó Garry McCoy és a feltörekvő tehetség, John Hopkins. Mindez pedig olyan nagyszerűen tálalva, hogy aki eddig nem szeretett bele a sportba, az majd ennek láttán fog. Rajongóknak egyszerűen kötelező! A film tavaly jelent meg DVD-n, de jelenleg csak külföldről szerezhető be. Ja, és majd elfelejtettem: a narrátor a hírhedten motorrajongó Ewan McGregor.



VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Végre utcai motorokon, városi környezetben is vigéckedhetünk.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- + Grafika és látvány
- + Új játékmódok
- − Nincs Laguna Seca

INFO 1C - MADDOX GAMES | UBISOFT | WWW.PACIFIC-FIGHTERS.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: 9999 FT

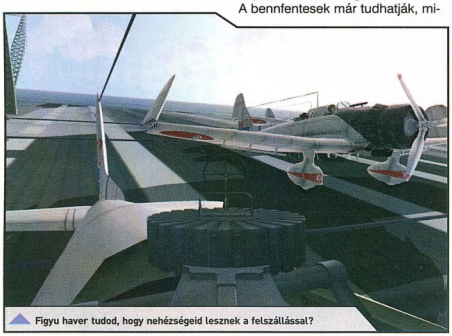
Hard fokozaton az időjárási viszonyok mellett az égből potyogó lángoló, félszárnyú gépek is megnehezítik a gyanútlak pilóták életét...

PACIFIC FIGHTERS

Avagy egy rosszul végződött hawaii vakáció utózöngéi

A csendes-óceáni hadszíntérrel emlékeim szerint régen találkozhattunk második világháborús repülő szimulátorban. Az Angliai Csata, illetve a nyugat-európai hadszíntér jelentik általában a slágertémát, így már az is kuriózumnak számított, mikor az IL2 Sturmovikban a keleti front légiküzdelmeibe nyerhettünk betekintést. Már csak a témaválasztás miatt is belopta magát a magyar repülőszimulátor-rajongók szívébe Oleg Maddox játéka, és akkor még nem is beszéltünk az akkoriban csúcsnak számító grafikáról, az élethű repülési élményről és a masszív multiplayer támogatásról. Mindez a könnyű moddolhatósággal kiegészítve a magyar repszim-szcéna kedvencévé tette az IL2-t, illetve annak Forgottan Battles és Aces Expansion Pack kiegészítőit.

A bennfentesek már tudhatják, miért beszélek ennyit egy lassan négy éves játékról a Pacific Fighters kapcsán: bizony, jelen cikkem tárgya szoros részét képezi az IL2 sorozatnak, csakhogy ezúttal egy nagy ugrással a csendes-óceáni harcokba vethetjük bele magunkat.



Figyu haver tudod, hogy nehézségeid lesznek a felszállással?

A Pacific Fighters egyszerre önálló játék és kiegészítő. Nem szükségesek telepítéséhez a korábbi epizódok, önmagában is teljes értékű szórakozást nyújt. Amennyiben viszont korábban installáltunk a gépünkre Forgotten Battles-t és Aces Expansion Pack-ot, a PF képes ezekre is rátelepülni, és ilyenkor elérhetjük a korábbi részek repülőit az új helyszíneken is, vagyis akár német bombázókkal is megszórhatjuk Pearl Harbort. Arra az egyre ügyeljünk, hogy a különálló és a kiegészítőként funkcionáló Pacific Fighters nem kompatibilis egymással netes játék szempontjából.

A régi IL2 veteránok nem sok új lehetőséggel találkoznak majd a programban. Némileg fejlesztett grafikát kapunk, amely még mindig felveszi a versenyt a konkurensekkel, még ha ma már nem is tartozik az élmezőnybe. A lényeg, hogy a repülőgépek kidolgozottsága a mai napig a nyálcsorgatás pavlovi reflexét váltja ki minden, a téma iránt kicsit is érdeklődő férfiemberből (meg gondolom a téma iránt érdek-

TRACKIR

A repülőgépes harcászatban az egyik legfontosabb dolog, hogy időben észrevegyük az ellenséget. Bár a cockpit eléggé behatárolja látóterünket, rendszeres nézelődéssel elejét vehetjük a kellemetlen meglepetéseknek. Erre szolgálnak a modern botkormányokon a hat-switchek, melyekkel a kívánt irányba fordíthatjuk virtuális kobakunkat. Sokkal egyszerűbb lenne persze, ha a kamera fejünk valós mozgását követve fordulna körben a pilótafülkében, és lássátok csodát: ma már ez sem lehetetlen! A Naturalpoint TrackIR nevű kiegészítője képes érzékelni fejünk elfordítását, és ennek megfelelően változtatni a nézőpontot. Az ötletes és rendkívül hasznos kis hardver minden ismertebb repülőszimulátorral, köztük a Pacific Fighters-szel is együttműködik. Bővebb információkért és árakért látogassatok el a *www.naturalpoint.com/trackir/* címre!

lődő nőkből is, bár ilyenről még nem hallottam...). A virtuális műszerfalak kidolgozottsága a vizuális orgazmus csúcsát jelenti még mindig, az ember nem is tudja, hogy repülés közben az alant elsuhanó tájat bámulja-e, vagy inkább a sok izgalmas kis kütyüt vizslassa a cockpitben. A PF esetében a legújabb generációs Nvidia kártyák tulajdonosai járnak a legjobban, a víz megjelenítése ugyanis az ő monitoraikon lesz a legszebb - vízből pedig igen sokat fogunk látni a Csendes-óceánon. A grafika egyébiránt igen részletesen kalibrálható, így a gyengébb gépeken is élvezetes sebesség érhető el, és még csak nem is kell túl nagy áldozatot hoznunk ezért a látvány terén.

Újdonság, hogy a fejlesztett netkód immáron 128(!) fős csatákat is képes kezelni - hogy ehhez milyen gép kell szerver-, illetve kliensoldalon, azt nem tudom megmondani, mindenestre ez már-már MMO hangulatot ad a játéknak.

A jobb oldalit balra 3 fokkal, vagy a bal oldalit jobbra 3 fokkal?

Kapunk természetesen rengeteg új géptípust is a japán, az amerikai, az ausztrál és a brit oldalon. Összesen több mint negyven repülhető géptípus került a játékba, köztük olyan finomságokkal, mint az F4F Wildcat, az F6F Hellcat, az F4U Corsair, a Supermarine Seafire, a Bristol Beaufighter, a B-25, az A20 Havoc, a Zero, a Val, a Betty, és még sorolhatnám... Igazán impresszív lista! Egyedül a hajók számával nem voltam kibékülve, a flotta egyik oldalon sem mutat túl nagy változatosságot. Pedig sok esetben kell hajókat támadnunk vagy védenünk, sőt, felszállni róluk, hiszen a második világháborúban a csendes-óceáni hadviselés nélkülözhetetlen résztvevői voltak az anyahajók. Ez egészen új élmény lesz még a harcedzett pilótáknak is. A felszállás egyébiránt még nem is annyira problémás, még nekem is sikerült a bemutató filmecske után elsőre megcsinálnom, holott nem vagyok nagy tehetség. A leszállás már jóval mókásabb: letenni a gépet egy mozgó, aprócskának tűnő hajóra, ami annyira rövid, hogy ha nem tudjuk beakasztani a fékezőkampót a fedélzet végén kifeszített kötélre, meg se tudunk állni a végéig. Ez persze azt jelenti, hogy felhúzott orral kell ráérkeznünk a hajóra, így viszont nem sokat fogunk látni abból, ami előttünk van. Előfordulhat, hogy jó párszor a tengerben kötünk majd ki, mire ezt a műveletet kellőképpen begyakoroljuk.

Mint már említettem, kapunk néhány, a játék motorjával készített oktatófilmet, amelyek segítségével elsajátíthatjuk az új hadszíntéren való helytálláshoz szükséges ismereteket. Az ezekhez kapcsolódó gyakorló-missziókat a Single Mission menüpont alatt találhatjuk meg. Itt nemzetiség, illetve ezen belül hadsereg egységei (pl. az USA esetében külön van haditengerészet, tengerészgyalogság és légierő), valamint a géptípus szerint szelektálhatunk az előre legyártott küldetések közül. Az IL2 sorozatból jól ismert, és ide is átmentett szerkesztővel magunk is gyorsan és egyszerűen létrehozhatunk saját szájízünknek megfelelő megmérettetéseket. Természetesen van a játékban karrier-mód is, mindjárt kétféle. A statikusban egymás után, kötött sorrendben jönnek az előre megírt küldetések, mindig siker esetén léphetünk a következőre. A dinamikus kampány egészen más elvekre épül. A küldetések véletlenszerűen generálódnak az adott harci helyzettől függően, és végrehajtásuktól függően alakulnak a frontvonalak. Persze nincs beleszólásunk a végletekig a háború alakulásába, de felgyorsíthatjuk, vagy éppen lelassíthatjuk az eseményeket. Itt az is megengedhető, hogy egy-egy sikertelen küldetés után is folytatódjon a hadjárat - nyilván egy kicsit rosszabb pozícióból. Mindeközben sikereinkért előléptetésben részesülhetünk, nyomon követhetjük pilótatársaink pályafutását, vagy akár a megfelelő rangot elérve a parancsnokságot is átvehetjük felettük. Ez rendkívül jól hangzik, de azért megvan a dolognak a hátránya is. A véletlen-generált missziók néha igen unalmasak, nincs igazi összefüggő történet, pilótatársainknak nincs személyisége, szóval hiányzik néhány dolog, ami szükséges lenne az igazi beleéléshez. Úgy tűnik, a játéktervezők és a szimulátor-programozók nem nagyon férnek meg egymás mellett, legalábbis én már ezer éve várnék egy olyan programra, amelyben az élethű szimuláció mellé kellően kidolgozott történeti szál is párosul - gondolok itt az ősrégi, Origin féle Pacific Strike stílusára, ahol azért úgy érezhettük, hogy valóban egy Csendes-óceánon úszkáló anyahajón tengetjük katonatársainkkal együtt mindennapjainkat. A szavatosság persze így is garantált, hiszen az online multiplayer mód gyakorlatilag még nélküli szórakozást biztosít. Úgy érzem, egy nagyszerű sorozat színvonalas záróakkordjához érkezett el Oleg Maddox új játékával. Csak ajánlani tudom mindenkinek, aki érdeklődik a téma iránt, akár játszott már a korábbi részekkel, akár nem. Egészen biztos, hogy remekül fogunk vele szórakozni egészen az új Maddox-szimulátor, a Battle of Britain megjelenéséig.

Immortal
immortal@pc.games.hu

PACIFIC FIGHTERS NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Ecobit Rt. egy darab eredeti Pacific Fighters játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mi volt az IL2 két kiegészítő lemezének címe?

Hány fős csatát lehet játszani többjátékos módban?

Soroljon fel hármat a kipróbálható repülők közül!

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt március 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Pacific Fighters játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: Config: PIII-1GHz, 512MB RAM, 64MB videokártya, 1,1GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mikor lesz újra története a szimulátoroknak?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/**INTERNET** | COMBAT F.SIM. 3 - **77%** · WINGS OVER VIETNAM - **80%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **40** ÓRA

- **Rengeteg repülhető gép**
- **Kiváló szimuláció**
- **Küldetésszerkesztő**
- **Nagyszerű multiplayer**
- **Hiányzik a történet**

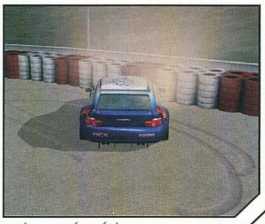
93%

MULTIPLAYER 90%

INFO SIMBIN | 10TACLE STUDIOS | WWW.GTR-GAME.COM | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT

Neked mindig ki kell lógni a sorból? Megbeszéltük, hogy ma mindenki piros kocsival jön...

Hans pillanatnyi elmezavarában azt hitte, hogy söröshordók sorakoznak a pálya mellett. Elhatározta, első lesz a csapolásnál...



GTR

Mindenki vegye elő a tűzálló overallját, bukósisakját és legjobb forszfídbekes kormányát!

A mai hatalmas kínálatban mindenki találhat kedvére való játékot, akár mind a tíz ujjára is. Bármerre nézünk, jó, kevésbé jó, rossz és förtelmes First Person Shootereket találhatunk. Ha eldobunk egy követ keleti irányba, eltalál tíz arcade autósprogramot, ha az internet felé nézünk, tucatnyi MMORPG csalogatja magához a kalandvágyó emberkéket. Meganynyi real time stratégia szórakoztatja a hadvezér-beállítottságú játékosokat, és még néhány szerepjáték is szerepel a palettán, de egy bizonyos műfaj kedvelői kiválóan betöltik a mostohagyerek szerepét. Ez a csoport a szimulátor rajongók társasága. Bizony kemény a sorsuk szegénykéknek. Olyannyira, hogy ha megkérdezünk akárkit közülük, hogy melyik a kategória legjobb és legélethűbb játéka, akkor nagy valószínűséggel a rojtosra moddolt Grand Prix Legends, vagy a Viper Racing lesz a válaszuk. A fiatalabbak kedvéért jegyezném meg, hogy ez a két játék 1998 második felében jelent, meg, tehát barátok közt is betöltik hamarosan a hetedik életévüket. Próbálkozások mindig is akadtak (példaként hoznám fel a tavaly megjelent Richard Burns Rally-t), de egyik sem ért el olyan átütő sikert, mint a fent említett két veterán program. A német székhelyű SimBin megunta ezt az állapotot, és komoly elhatározásra jutott: kiszolgálja a szimfenek ízlését.

Nem is késlekedtek sokáig, azonnal rátették a mancsukat a teljes FIA GT licencre, így hozzájutottak a GT és NGT kategóriák versenysorozatának teljes jogcsomagjához. Ez első lépésnek teljesen korrekt, de - mint tudjuk - megfelelő alapra is lehet rozoga házat építeni. Ahhoz, hogy az épület minden kritériumnak megfeleljen, kiváló építőbrigádra van szükség. A SimBin bitmágusai közt - meglepő módon - nem egy olyan férfiú akad, aki autóversenyzői múlttal is rendelkezik, tehát ebből feltételezhetjük, hogy valamennyire tisztában vannak a versenyautók fizikai korlátaival. Ez elengedhetetlen akkor, ha komolyan vesszük a feladatot, vagyis hogy szimulátort kódolunk. A játék készítése során egy pillanatra sem vesztették szem elől a kitűzött célt, és ennek megfelelő hozzáállással kezelték az egész projectet. Az aktuális alfa- és bétaverziókat igazi, húsvér GT-pilótákkal teszteltették, és az ő véleményük-bírálatuk folyományaként tovább és tovább finomítottak a matérián.

Addig csiszolgatták és faragták a fizikai motort, mígnem egy egészen elképesztő valamit ki nem hoztak belőle. Az Arcade élethűségi stílus jeles rajongói szívük szerint most rögtön elfutnának, vagy továbblapoznának, de arra bíztatom őket, folytassák az olvasást. A GTR kóderei előtt megemelem a kalapomat, mivel ennyire változatosan skálázható fizikai szimulációt még életemben nem láttam. Megtalálható benne négy darab Arcade, egy Semi-Pro és egy Simulation „nehézségi" szint, amelyek egymástól szinte teljesen különböznek.

Az Arcade a profiknak csak arra lesz jó, hogy egyet-kettőt röhögcséljenek, valamint arra, hogy csukott szemmel is begyakorolják - tét nélkül - a versenypályákat. Az ifjabb és/vagy kevésbé tapasztaltabb kollégák azonban tökéletes gyakorló fokozatnak találják majd ezt a szintet. Összesen négy osztály gazdagítja az Arcade mód nehézségi skáláját. Ezek nehézségét a következőképpen jellemezhetném: a Sunday Driver fokozat viccnek, és a nyolc éves unokaöcsénknek bőven jó; A Weekend Warrior körülbelül a Need For Speed Underground realisztikusságának felel meg, míg a Speed Demon

MOTEC

Nem győzöm hangsúlyozni, hogy a SimBines fiúk tényleg komolyan gondolták azt, hogy ők bizony szimulátort készítenek. Fontos tény, hogy a 35 fejlesztőből 25 már a való világban is foglalkozott versenyautókkal (pilóták, mérnökök). Ők azt akarták, hogy mi is ki tudjuk értékelni magunknak a versenygépek viselkedését a teljesítményünk javítása érdekében. Se szó, se beszéd, fogták magukat, és egy laza mozdulattal implementálták a játékba a Motec telemetria szoftvert. Ez hajszálpontosan az a program, amelyet az igazi GT versenyistállók használnak az autóik versenyteljesítményének a részletes elemzésére. Használat előtt azonban nem árt átnézni az enyhén szólva vaskos használati utasítást, különben az egész csak kusza vonalak halmazának tűnik majd.

már felér egy NFS: Porsche Unleasheddel. Az Alien On Wheels keményebb dió, hirtelen csak az Xbox-os Project Gotham Racing 2 jut eszembe hasonló realizmusú játékként.

Akik azonban a GTR-re költik a körülbelül tízezer forintjukat, nyilván valami komolyabbra vágynak. Olyat igényelnek, amit egy tucatarcade játékban nem találnak meg. A Semi-Pro, realisztikussági fokozat már igazi ínyencségnek számít manapság. Az Options menüben saját szájízünk szerint különböző feliratú kapcsolókkal állíthatjuk be a vezetési segítségeket, bár ezek igazán csak „OFF" állásban érdekesek egy szimulátor rajongónak. Ilyenkor felszakad az aszfalt a 650 lóerős gépszörnyek alatt, és iszonyú erejüket csak akkor tarthatjuk kordában, ha rendelkezünk egy jó force feedback-es kormánnyal. Billentyűzetről egyszerűen lehetetlen boldogulni, akár már a felvezető körben darabokra törhetjük fényesen csillogó gépsárkányunkat. Ha kormánnyal indulunk neki a félprofi játékmódnak, még akkor sincs garantálva a siker: Egy-egy meggondolatlan mozdulat, vagy akár csak egy padlógázos indulás könnyen a kavicságyba, vagy a pályaorvosok karjaiba sodorhat minket! Ennél élethűbb vezetési élményben még csak a közutakon volt részem, de ott minden manővert százszor meggondolok. A vicc az egészben annyi, hogy a GTR-ben noha nem kell betétlapot osztogatnunk a többi versenyzőnek, mégis minden mozdulatot alaposan meg kell fontolnunk - gyakran a másodperc törtrésze alatt -, annak érdekében, hogy megfelelő eredménnyel zárhassuk a futamokat. Az Arcade móddal ellentétben itt akár teljes hosszúságú (!!) versenyhétvégéket is végigcsinálhatunk, szabadedzésekkel, időmérőkkel, warmupokkal, felvezető körökkel és három órás futamokkal, pontosan, mint a való világban. Az ilyen óriás Grand Prix-kből egy egész versenyévadot is felépíthetünk, és végigsöpörhetünk az egész 2003-as bajnokságon. Természetesen azok, akik nem szeretnének pepecselni, kihagyhatják a formális bemelegítőket, és lenyomhatják a konkrét futamot.

A hatalmas nézőközönség tombol...

A Simulation mód nagyjából megegyezik a Semi-Proval, „mindössze" annyi a különbség, hogy ezt csak a legelvetemültebb virtuális pilótáknak ajánlom. Eddig is figyelni kellett ezeregy részletre: a benzin fogy, a kerekek kopnak (ezáltal veszítenek tapadásukból), továbbá egyes elemek leszakadásakor módosul az autó aerodinamikája, él a hivatalos FIA zászlórendszer, és még sorolhatnám. Első ránézésre teljesen ugyanaz, mint a félprofi játékmód, de ez csak az első benyomás lehet! A Simulation fokozatban MINDEN befolyásolja a versenyzésünket. A fejlesztők állítása szerint komoly GPS- és CAD-adatok mellett a pályákat úgy építették meg, hogy minden egyes pici kis göröngy ott legyen a játékban, mint a valódi aszfaltcsíkon. Ez az első olyan autós program, amelyben nem tükörsima úton kell vezetni, hanem valódi, hepehupás versenypályákon. Rendkívül fontos az ideális ívekre koncentrálni, mert bizony a Simulation módban ez is számít. Megesett, hogy sokáig az aszfalt porosabb felén hajtottam, keményebbeket kellett fékeznem, és ennek következtében a műszerfalon aranyos kis jelzés tudatta velem, hogy a kerekek hőmérséklete megnőtt. Visszavettem a tempóból, lecsúsztam a dobogóról, és a boksz előtt két kanyarral defektes lett a bal hátsó kerekem, minek következtében a közeli betonfalba rohantam. Gyönyörű, égő roncs maradt a Ferrariból. Ez roppant kellemetlen lehet, ha például a 24 órás Spa-i viadal közben történik meg.

Lehet, hogy sebességet kellene már váltanom lassan?

Hiába a szinte tökéletes fizikai motor, ha ezt nem támogatja meg egy szilárd grafikus engine. Szerencsére a SimBin kóderei az autóknak nem csak a viselkedéséhez, de a szemet gyönyörködtető megjelenítésükhöz is nagyon értenek. PC-n szebb (hasonló kategóriájú) játék nem nagyon jut eszembe, habár a konzolos vetélytársak mutattak már fel csinosabb modelleket is. Számítógépünk teljesítményétől függően beállíthatjuk, hogy közel hatvan csúcsminőségű autó száguldozzon a pályán. Ez tényleg gyönyörű látvány, azonban még egy X800Pro is komolyan megizzadhat, mire megrajzolja a képet.
A GTR autói tehát PC-n kimagasló látványt nyújtanak, de van nekik rejtett szépségük is! Ez amúgy is a „leg"-ek játéka, de hogy ezt még tovább tetézzem, elárulom, hogy ilyen kidolgozott 3D-s műszerfalakat még soha az életben nem láttam! Tulajdonképpen nem is lehet konkrét „műszerfalakról" beszélni. Nem, itt komplett autóbelsőkről van szó. Minden, amit a pilóta lát maximális részletességgel van lemodellezve, gyönyörű textúrákkal. Mind a 18 autó saját és egyedi belső térrel rendelkezik, de mondanom sem kell, hogy ezek (is) tökéletes másai az eredetieknek. A fejlesztők olyan biztosak voltak a dolgukban, hogy bent akár teljes mouselookkal is körülnézhetnek a bámészkodni vágyók!

Mit is mondhatnék még a GTR-ről azon kívül, hogy gyönyörű grafikával megáldott, közel tökéletes szimuláció? Ja, igen. Még annyit tennék hozzá, hogy a játék tulajdonosainak a SimBin igazi, online bajnokságokat fog rendezni, nem csekély díjazással a legjobbak számára. Mindenki izzítsa be kedvenc kormányát, csukjon be ajtót, ablakot és a hangerőt állítsa maximumra. Így lehet élvezni igazán a motorzúgást! Akik nagyon beleélik magukat, talán még a benzingőzt is megérezhetik...

Dante
dante@pc.games.hu

GTR
NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti GTR játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hány verseny osztály található a játék arcade módjában?

Mi a neve ezeknek az osztályoknak?

Hány vezethető autó került a játékba?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt március 31-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - GTR játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 1,6 gHz processzor, 256 mb RAM, 64 mb videokártya, 3,1 gigabyte HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért van ennyi probléma a videókártyákkal?

DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | VIPER RACING - **86%** | RICHARD BURNS RALLY - **93%**

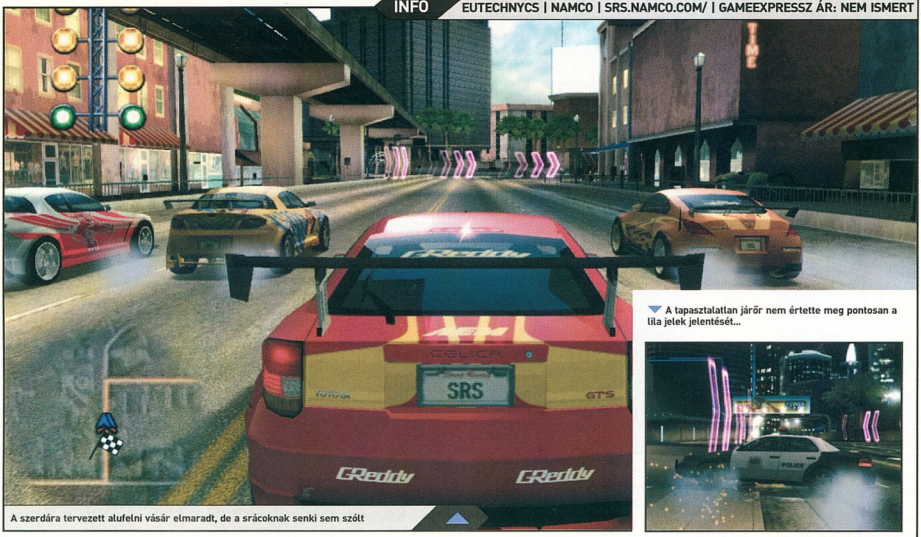
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **50** ÓRA

+ Lecserélhető zenék
+ Profi fizikai motor
+ Skálázható realizmus
+ Teljes versenyhétvégék
− Gépigény

90%

MULTIPLAYER 90%

INFO EUTECHNYCS | NAMCO | SRS.NAMCO.COM/ | GAMEEXPRESSZ ÁR: NEM ISMERT



A szerdára tervezett alufelni vásár elmaradt, de a srácoknak senki sem szólt

▼ A tapasztalatlan járőr nem értette meg pontosan a lila jelek jelentését...

STREET RACING SYNDICATE

Déja vu - immár sokadszor

Képzeld el, hogy egy haverod felhív téged: „Figyelj, tesó, lesitteltek a srácot, aki versenyezni szokott nekem, be tudnál ugrani helyette ma estére? Nem éppen legális a futam, de lesz lé is, ne aggódj - persze, csak ha nyersz!". Képzeld el, hogy elfogadod az ajánlatot, sőt mi több: első helyen érsz célba. Képzeld el, hogy a hálás pajti megdob téged harminc rugóval, amit máris elverhetsz az autószalonban: Mazdák, Mitshubisik, Nissanok, Toyoták, Volkswagenek… Valamelyik mától a tied lesz. Képzeld el, hogy hazaviszed választottad a garázsodba. Új alkatrészeket veszel hozzá, feldobod kicsit a külsejét néhány menő matricával. Miután kész vagy, kigördülsz az utcára. Előtted a város, minden éjszakai lüktetésével, lehetőségekkel és veszélyekkel… és akkor megcsörren a mobilod. „Figyelj, tesó, van itt néhány arc, akik szívesen versenyeznének veled! Menj a szokott helyre, aztán adj nekik!" Így kerültél bele az illegális városi autóversenyek benzingőztől bűzlő, az autók, a pénz és a nők körül forgó, kemény világába. Nehéz elképzelni?

6.8 sec? Ugyan már ezzel esélye sincs...

Hogy a való életben ez megtörténhet-e veled, az kétséges. Monitorainkon azonban láttunk már hasonló sztorit, nem is egyszer - elég csak a Need for Speed Underground két epizódjára, vagy a Midnight Club sorozatra gondolni, hogy a jövőben megjelenő, hasonszőrű alkotásokról ne is beszéljek. Itt bizony ismételten az „egy rókáról a sokadik bőrt" esete forog fent, ráadásul egy olyan témán rágódnak még mindig a kiadók, amelynek varázsa erősen megkopott az első NFSU megjelenése óta. Kérdés, hogy a PC-re kissé megkésve érkezett (konzolon a két Underground epizód között jelent meg) Street Racing Syndicate tud-e annyi újdonságot, friss ötletet felmutatni, ami miatt érdemes újra nekivágnunk a neonfényes éjszakának. Nem fogok előre ítélkezni, inkább ismertetem a tényeket.

Az Eutechnyx fejlesztőcsapata nagyjából négy téren próbált újítani, mégpedig: törés, zsaruk, csajok és szabadon bejárható város. Utóbbi hangzik talán a legérdekesebbnek, de igazság szerint hosszú távon nem sokat tesz hozzá a játékélményhez. Tíz perc után szerintem mindenki megunja, hogy a kihalt éjszakai utcákon gizdázzon a járgányával, és csak arra fog összpontosítani, hogy minél gyorsabban, de lehetőleg sérülés nélkül eljusson az aktuális verseny helyszínére. Néha összefuthatunk az utakon hozzánk hasonló tuningőrültekkel is, akiket akár ki is hívhatunk egy gyors futamra, de ha erre nincs igényünk, teljesen felesleges a városban furikázni. Főként, hogy sok esetben egyetlen gyors gombnyomással a célhoz teleportálhatunk - úgy látszik, a készítők is hamar beleuntak az unalmas autókázásba.

Magukon a versenyeken is le lehet térni a kijelölt pályáról, ugyanis az NFSU-ból lopott irányjelző neonfényekről itt szerencsére nem pattanunk le. Annál inkább a falakról, illetve a szembejövő járművekről, ha szerencsétlen módon beléjük rongyolunk: az ütközések fizikája olyan messze van a reálistól, mint Győzike a Kazinczy-díjtól. Kocsink azonban ilyenkor törik, ellentétben a konkurens sorozatban tapasztal-

az akcióhős: Semmi újat nem tudott felmutatni, sajnos a téma már leragott csont. - **70%**
a stratéga: A nagy testvérhez képest mindenben gyengébb. - **66%**
a kalandozó: Talán, ha egyszerre jelent volna meg a konzolos verzióval, ütött volna. - **70%**

takkal. Na nem lehet ronccsá amortizálni járművünket, hiszen itt is valódi, létező autótípusokat vezethetünk, és egyik gyártó sem szereti rommá zúzva látni termékét a játékokban. Ezzel együtt a szélvédők berepedhetnek, és a karosszérialakatosoknak is adhatunk némi munkát agresszív vagy figyelmetlen vezetési stílusunkkal. Mivel az autó javítgatása igen költséges mulatság, lehetőség szerint érdemes elkerülni az ütközéseket. Könnyű azt mondani, gondolhatjátok majd, mikor a meglehetősen brutális módszerekkel dolgozó rendőrök üldözőbe vesznek titeket. A hatósági közegek

megjelenése visz ugyan némi új színt és realitásérzetet az illegális versenyekbe, de sokszor fog fájni a fejünk a büntetési csekkek befizetése, vagy az aggresszív manővereikből származó sérülések költségei miatt. Nem szóltam még versenytársaink mesterséges intelligenciájáról, mely az egyik gyenge pontja a riválisnak NFSU sorozatnak. Az SRS esetében korrektebbnek tűnik az AI, nem tapasztaltam durva hibákat, és azt sem vettem észre, hogy csalna. A gépi pilóták egész jól vezetnek, nem ragaszkodnak az ideális ívekhez, egyszóval egész élvezetes ellenük versenyezni.
A futamok során a látványos manőverekkel, úgymint driftelés, kátyúkerülés, előzés vagy ugratás növelhetjük megbecsülésünket (respect), ami mindenképpen szükséges ahhoz, hogy komolyabb versenyekre is benevezhessünk. A győzelmekkel újfajta megmérettetéseket is megnyithatunk, mint például az úgynevezett Respect Challenge, amelyben különféle feladatok teljesítésével (checkpoint race, nagy ugratás, autó követése) csajokat nyerhetünk. Összesen 18 modell szerepel a játékban, és bár az én ízlésemnek többségük túl, hogyismondjam, „szabados" kinézetű, azért találtam egy-két viszonylag szimpatikus lánykát köztük. Érdekes, hogy egyszerre több csajunk is lehet, ilyenkor szabadon váltogathatjuk, hogy ki üljön mellettünk az anyósülésen, illetve a rajtoknál is választottunk poligon-alteregója fog segédkezni. Kellő kitartással még video-bejátszásokat is megnyithatunk barátnőinkről, bár a pár perces ruhás vonaglások nem hiszem, hogy különösebben lázba hoznák korunk internetező ifjúságát.
Aki igazán dögös cuccokat akar látni, az inkább a garázsba vessen egy pillantást. Jó tuning-programhoz méltóan itt is a távol-keleti autók dominálnak (van, aki még nem unja őket?), az európai színeket egyedül a Volkswagen modelljei képviselik. Sajnos a Hondák teljesen kimaradtak a játékból, sok rajongó nagy bánatára. A különböző típusok eltérő mennyiségű nitrust, illetve különböző donságokkal rendelkeznek, ami itt talán egy fokkal jobban kijön, mint az NFSU esetében. Persze valódi vezetési élményt itt se várjunk, az SRS nem szimulátornak készült.
Ahogy egy ilyen stílusú játéktól elvárható, autóink teljesítménye és kinézete sokrétűen tuningolható. Az optikai kiegészítésekben talán elmarad a játék a konkurenstől, de ettől függetlenül szépen kidekorálhatjuk kocsinkat - különösen örültem a manga-csajos matricáknak. Az autók kidolgozása szerintem némileg elmarad az NFSU2-től, ellenben a pályák itt részletesebben megrajzoltak. A grafikát ezzel együtt sem tudom jó közepesnél többre értékelni, mégpedig több ok miatt. Egyrészt a színek valahogy fakónak tűnnek, valamint a sebességérzett hiányát valami eszméletlen béna elmosási effektel próbálták lepleszni, amelytől olyan homályos lesz a kép, hogy azt hittem új szemüveget kell vennem. Félreértés ne essék, ez nem csak nitrózásnál jön elő, hanem mindig, amikor nem lépésben haladunk. Hiányoltam valami jófajta műszerfalas nézetet is, bár manapság már az is pozitívumnak számít, ha van az autó orrát is mutató belső kamera - ez itt megtalálható.
Hogy kiknek ajánlanám a játékot? Csak a legelvetemültebb illegális autóverseny- és tuningrajongóknak, illetve azoknak, akik még nem játszottak a Need for Speed Underground sorozattal (és nem csömörlöttek meg tőle). A többiek számára nem nyújt annyi újdonságot, és nem annyira színvonalas, hogy érdemes legyen beszerezni.

Immortal
immortal@pc.games.hu

A JÁTÉKBAN VEZETHETŐ AUTÓTÍPUSOK

Autó	Ára	Év
Lexus IS300 5-Speed	$29,980	2004
Lexus IS300 5-Speed SE	$31,695	2004
Mazda RX-7 R1	$22,900	1993
Mazda RX-7 Spirit R Type A	$45,000	2002
Mazda RX-7 Spirit R Type B	$45,000	2002
Mazda RX-7 Type R Bathurst	$45,000	2001
Mazda RX-8	$26,680	2004
Mazda RX-8 Mazdaspeed Ed.	$33,380	2004
Mitsubishi Eclipse GS	$19,449	2004
Mitsubishi Eclipse GS-T	$23,210	1999
Mitsubishi Eclipse GT	$21,147	2002
Mitsubishi Eclipse GT	$21,649	2004
Mitsubishi Eclipse GT-S	$24,649	2004
Mitsubishi Eclipse RS	$18,399	2004
Mitsubishi EVO VIII	$28,987	2004
Mitsubishi EVO VII GSR	$34,999	2002
Nissan 350Z Coupe	$26,930	2004
Nissan 350Z Coupe E.	$28,910	2004
Nissan 350Z Coupe P	$31,090	2004
Nissan 350Z Coupe Touring	$33,840	2004
Nissan 350Z Coupe Track	$34,750	2004
Nissan Skyline GT-R	$93,000	1999
Nissan Skyline GTR M-Spec	$97,300	2001
Nissan Skyline GTR M-Spec Nur	$118,000	2002
Nissan Skyline GTR V-Spec	$94,000	1999
Nissan Skyline GTR V-Spec II	$95,000	2000
Nissan Skyline GTR V-S.II Nur	$115,000	2002
Subaru Impreza 2.5 RS Sedan	$18,995	2002
Subaru Impreza S202 Sti	$71,412	2002
Subaru Impreza STi Sedan	$57,124	2002
Subaru Impreza WRX Sedan	$23,995	2002
Toyota Celica GT	$16,875	2000
Toyota Celica GT	$18,085	2004
Toyota Celica GT (AP)	$20,050	2004
Toyota Celica GT-S	$21,345	2000
Toyota Celica GT-S	$22,055	2004
Toyota Celica GT-S (AP)	$24,625	2004
Toyota MR2 Spyder	$23,735	2002
Toyota MR2 Spyder	$25,410	2004
Toyota Sprinter Trueno	$13,550	1985
Toyota Supra 3.0L 5Z-R	$28,300	1996
Toyota Supra 3.0L RE	$30,900	1997
Toyota Supra SR Targa RE	$33,500	1997
Toyota Supra Turbo 3.0L RZ	$36,500	1996
Toyota Supra 3.0L TT RE	$36,500	1997
Volkswagen Golf GTI 1.8T	$19,250	2004
Volkswagen Golf GTI VR6	$22,070	2004
Volkswagen Jetta GLI 2.8L	$23,210	2004
Volkswagen Jetta GLS 2.0L	$19,460	2004
Volkswagen Jetta GLS 1.8T	$20,940	2004

MINIMUM CONFIG: PIII-1GHz, 256MB RAM, 32MB videokártya, DirectX 9.0b, 2GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem unalmas még az illegális éjszakai versenyek világa ?

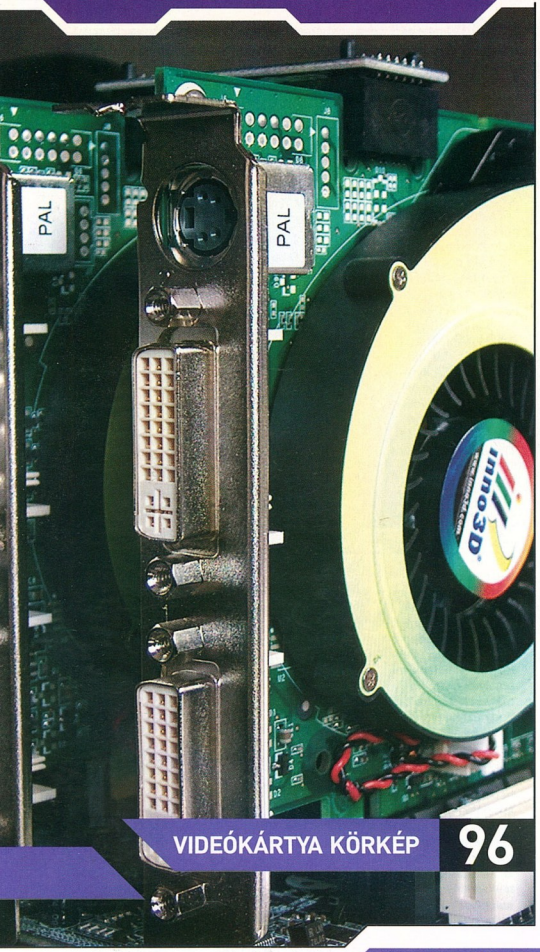
DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | NFSU2 - **71%** | FLATOUT - **84%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20** ÓRA

- **Csajok, törés, rendőrök**
- **Bejárható város**
- **Kevés új ötlet**
- **Gázos grafika**
- **Hamar unalomba fullad**

MULTIPLAYER **76%**

70%



VIDEÓKÁRTYA KÖRKÉP 96

ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

89 SZKENNEREK - KICSIT MÁSKÉPP
A 3D szkennerek már régen a piacon vannak, csak borzasztóan borsos áruknak és kezdetben speciális felhasználási területeiknek hatására nagyon lassan szivárognak be mindennapi életünkbe.

90 HARDWARE NEWS
Rajta tartjuk ujunkat az informatika ütőerén.

92 PIACI KÖRKÉP
Ami az elmúlt hónap óta változott a főbb hardver összetevőkben.

106 WINDOWS XP BŐVÍTÉS - SZÉPÍTÉS
Mindig van ötletünk, hogy a gépünkön mit lehetne javítani, bővíteni, cserélni, variálni, és ennek egy idő után a rendszer látja kárát. Kicsit összekuszálódnak a bitek... Cikkünk gyakorlati tippekkel szolgál, hogyan varázsoljuk a gépünket - hosszú távon - mindentudó munkaállomássá.

GYAKORLAT - TESZTEK

94 NAGYTAKARÍTÁS OTTHON
Egy idő után szó szerint kiakaszthatjuk a "porfészek" táblát számítógépünk házázának oldalára. Éppen ezért úgy döntöttünk, hogy aktuális számunkban a tavaszi nagytakarításához próbálunk meg egy kis segítséget nyújtani. Hogy a dolgot jobban illusztráljuk, képekkel mutatjuk be, milyen helyzet alakulhat ki huzamosabb idő után a gép belsejében, és elrettentő példákkal próbáljuk meg rávenni a lustább olvasókat arra, hogy rendszeresen elvégezzék a cikkben leírt szertartást.

96 VIDEOKÁRTYA KÖRKÉP - AZ SLI JEGYÉBEN
Megjelentek az Nvidia legújabb chipsetjével szerelt deszkák a piacon, és ezzel lehetőség nyílt a Geforce 6-os sorozat SLI-funkciójának kihasználására. A kereslet nagyon nagy, az alaplapokat és a 6600GT-ket keresni kell, hogy találjunk (főleg párban), a 6800GT-t pedig szinte lehetetlen szerezni kis országunkban. Természetesen mi szeretznk mindegyikből, hogy alaposan megvizsgáljuk az SLI konfigokat.

102 CREATIVE-KAVALKÁD
A Creative termékei nem számítanak újdonságnak a számítástechnikai piacon, ráadásul nem egy termékük vált már etalonná kategóriájában. Cikkünkben szemezgetünk a jelenleg újdonságszámba menő hardvereszközök közül.

KONFIG AJÁNLÓ

A JÖVŐ - HIGH END

CPU - AMD AthlonX4 3000+ Socket 939 **32000 Ft**
ALAPLAP - MSI K9N-SLI Platinum **37000 Ft**
RAM - 2512 MB DDR-400 PnTDP 256 MB **22000 Ft**
VGA - Asus A6800 PnTDP 256 MB VGA PCI-E **95000 Ft**
HDD - 160 GB Samsung Serial ATA HDD **7900 Ft**
DVD-ÍRÓ - Asus DRW-1604AP DVD-RW **15000 Ft**
HÁZ - Hűtő + tápegység **12000 Ft**
FLOPPY - FDD **2500 Ft**
ÖSSZESEN: 238500 Ft + ÁFA

A JELEN - MEDIUM

CPU - AMD Sempron 2100+ **24000 Ft**
ALAPLAP - Asus K8V-X **16000 Ft**
RAM - 512 MB DDR-400 RAM **15000 Ft**
VGA - Asus A9600 XT VGA (128MB, DVI, TV) **32000 Ft**
HDD - 80 GB Maxtor Serial ATA HDD **12000 Ft**
DVD-ROM - NEC CDRW-DVD combo **8000 Ft**
HÁZ - Hűtő + tápegység **4000 Ft**
FLOPPY - FDD **2500 Ft**
ÖSSZESEN: 113500 Ft + ÁFA

A MÚLT - MINIMUM

CPU - Intel Celeron 2,6 GHz **17000 Ft**
ALAPLAP - Asus P4PE2X/TE LAN **11000 Ft**
RAM - 512 MB DDR-400 RAM **13000 Ft**
VGA - Asus A9550 VGA 128MB (DVI, TV Out) **12500 Ft**
HDD - 80 GB Seagate HDD **5000 Ft**
DVD-ROM - Asus DVD-ROM **4000 Ft**
HÁZ - Hűtő + tápegység **2000 Ft**
FLOPPY - FDD **2500 Ft**
ÖSSZESEN: 79000 Ft + ÁFA

SZKENNEREK - KICSIT MÁSKÉPP

Avagy mi van akkor, ha egy D-vel több van?

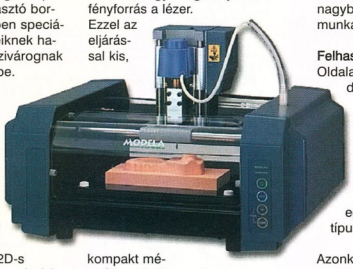
Egy olyan világba próbáljuk most belecsöppenteni az olvasót, amiről ritkán esik szó, lévén a technológia mostanában kezd ismertebbé válni, mind nagyobb teret nyerni, a felhasználási lehetőségek folyamatos bővülésével.

A 3D szkennerek már régen a piacon vannak, csak borzasztó borsos áruknak és kezdetben speciális felhasználási területeiknek hatására nagyon lassan szivárognak be mindennapi életünkbe.

A legfőbb felhasználási területük mindmáig a gépipar, a CAD és CAM folyamatok segítése gyorsítása. Nagyon sok időt és pénzt tud megspórolni egy olyan gyárnak, ahol automatizált gép, illetve alkatrészgyártás folyik. A feladatuk hasonlóan 2D-s kollégáikhoz, képadatok számítógépes digitalizása. Számtalan megoldás létezik a kívánt eredmény elérésére, de azért van egy határozott vonal, ami 2 főbb csoportra bontja a megoldásokat.

Az egyik a letapogatás, amely közvetlen érintkezik a formával, míg a lézerek, és egyéb erős optikai szenzorokkat tartalmazó egységek csak „távolból" végzik a munkát.

Mint már említettem, a legnyagyobb húzó iparág a gépipar, melyben a szkenerre váró munkapéldányok nagyja fém, vagy egyéb kemény, műanyagalapú anyag, mely jól tűri a külső behatásokat. Ebben a környezetben a maximális pontosság megőrzése miatt a fizikálisan tapogatják le, ami esetleg egy kényesebb munadarab esetében nem lenne előnyös. Ilyen esetekre kezdtek el használni a gyártók optikai eljárásokat, különböző fényforrásokkal. Mostanában az egyik legelterjedtebb fényforrás a lézer. Ezzel az eljárással kis, kompakt méretű eszközöket tudnak gyártani, sőt akadnak hordozható példányok is.



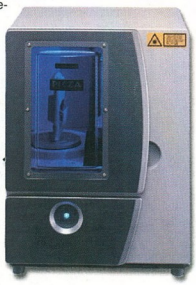
A szkennerek mellett nagyon fontos még a mellékelt szoftver, ugyanis a hardver a 3D-s koordináta adatokat adja át a számítógépnek melyet át kell konvertálni vektorgrafikus elemekből, poligonokból álló képpé, modellé.

A lézer használata esetében a legújabb modellekneél már lehetőség van színadatok szkennelésére is, melyek segítségével elkészíthető a modell colormap-je, textúrája ami nagyban megkönnyíti az ezirányú munkafolyamatokat.

Felhasználási területek

Oldalakat lehetne írni mennyi mindenre használják ,de csak a legfontosabbakat említeném meg. A gépipar, mint említettem előszeretettel használja, számítógép által vezérelt marógéppel alkalmazva egy mintadarabból percek alatt létrehozhatunk egy gyártási fázis előtti prototípust.

Azonkívül, ami egy picit újságunkba is alaptémájába is vág, a játékfejlesztés. Rengeteg tárgyat, akár emberi arcot, mimikát tudnak vele rögzíteni, egyes eszközök már real-time kameraként is tudnak funkcionálni, ezzel a motion capture folyamatokat is nagyban tudja egyszerűsíteni. Azonkívül míg a CAD, CAM felhasználásban nagy haszát nem veszik a tárgy színeinek, addig ez a játékfejlesztésben igen nagy segítség.



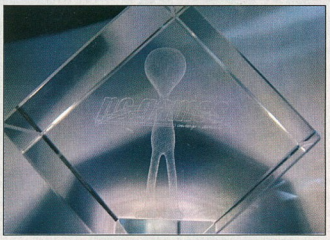
Használják még a gyógyászatban, hadászatban, a filmiparban, és szinte minden olyan területen felbukkanak, ahol hasznát veszik a 3D-s ábrázolásnak.

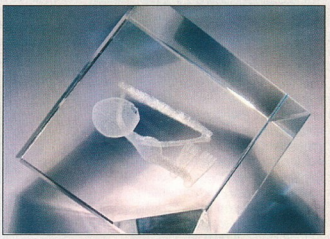
Ki tudja, lehet, hogy ez lesz az a technológia, ami megoldja, hogy 20-25 múlva már úgy fogunk játszani egy virtuális térben, hogy partnereink valós mozgását fogjuk a kijelzőn látni...

Jamie
jamie@pc.games.hu

LASER PICTURE

A 3D szkennerek felhasználhatósága mint látjuk elég széleskörű. Ezt használja részben a Laser Imaging technológia is. Hogy ez mit is takar? Speciális, feszültségmentes üvegbe, lézer segítségével (az üveg molekularácsát módosítva) gravíroznak 3 dimenziós alakzatokat. És hogy jön képbe a szkenner? Egyszerű, mint a huszonegy. Segítségével szinte bármilyen alakzatot beszkennelhetünk, amit később az üvegbe be is égethetünk. Ez mind szép és jó, de ha gondoljunk csak bele micsoda tárháza lehet ez a kreatív ötleteknek, főleg az ajándékozás terén. Teszem föl meg akarjuk lepni kedvenc barátnőnket, de mindenképp valami egyedit szeretnénk neki ajándékozni. Mi sem egyszerűbb, bemegyünk egy "fotóshoz" és csináltatunk egy képet magunkról... Persze nem ám 2D-ben. Pffffh. Olyat már a telefonod is tud.
A szkenner segítségével arcunk vetületi képét beleéghetetettjük üvegtárgyakba, amikből persze van választék rendesen... Kulcstartó, levélnehezék, szobai dísz és még lehetne sorolni. A lényeg a dolog különlegességében rejlik, ugyanis Magyarországon (és Közép-Kelet Európában) egyedül egy cég foglalkozik ilyesmivel. De persze a technológia nemcsak beszkennelt tárgyakat, testrészeket (sic!) támogat, hanem bármilyen általunk készített, (vagy a helyszínen a személyzet által előre legyártott) számítógépen tárolt 3D-s objektumokat, feliratokat, logókat is felhasználhatunk. Sőt, miután az eszköz nagyon nagy felbontású, lehetőség van 2D-s képek felhasználására is. Persze ekkor ne várjuk el, hogy arcunk szinte kiugorjon az üvegből; ebben az esetben a beégetett „kép" is csak síkban, 2D-ben fog megjelenni.
Ha esetleg valakinek megtetszett a dolog, lát benne fantáziát egy esetleges későbbi ajándékozás alkalmára, az bátran keresse fel a *www.laserpictureshop.hu* oldalt.





Megérkeztek a VIA új inteles chipsetjei

A VIA bejelentette Intel platformra tervezett új chipkészleteit, amelyek immár olyan modern technológiák tekintetében is alternatívát kínálnak az amerikai gyártó lapkáihoz képest, mint a PCI Express vagy a DDR2. A VIA rögtön három új típussal szolgál: a PT880 Pro és a PT894 elsősorban középkategóriás alaplapokra kerülhet, míg a PT894 Pro munkaállomásokban és nagy teljesítményű (például játékra használt) otthoni PC-kben teljesíthet szolgálatot.

Az új chipsetek legfeljebb 1066 MHz-es rendszerbusszal ellátott Pentium 4, illetve Celeron processzorok kiszolgálására képesek, és a DDR400-as memóriamodulok mellett akár DDR2-667-eseket is képesek kétcsatornás üzemmódban meghajtani.

A PT880 Pro különlegessége az Universal Graphics Interface, melynek köszönhetően egy PCI Express 4s egy AGP 8x felületű videokártya egyidejűleg is használható, természetesen két külön monitorral.

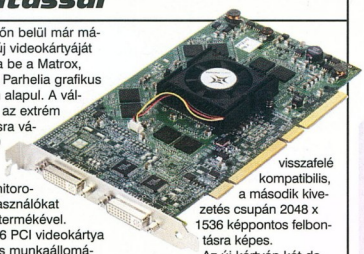
A lapka csak négy PCIe-sávot biztosít, így - bár ennek áteresztőképessége elegendő a jelenlegi grafikus gyorsítók számára - más, PCI Express csatolóval ellátott bővítőkártyák használatára nincs mód. A PT894 egy PCI Express x16 interfésszel ellátott videokártya és két PCI Express x1 foglalat számára biztosít elegendő PCIe-vezetéket, ha az olcsóbb VT8237 déli híddal társul, ha pedig az új VT8251 a párja, akkor ehhez még két további PCIe-sáv csapódik.

A VT8251 négy Ultra-ATA133 és négy Serial ATA II meghajtó csatlakoztatását fogja biztosítani, támogatva JBOD, illetve RAID 0, 1, 0+1 és 5 kötetek létrehozását is. Nyolc USB 2.0 portja és nyolccsatornás High Definition Audio kodekje mellett egy integrált 10/100 megabites Ethernet hálózati vezérlővel is felszerelik.

Az új chipsetek várhatóan február végén, március elején fognak megjelenni az új alaplapokban.

Matrox - hatalmas felbontással

Rövid időn belül már második új videokártyáját mutatja be a Matrox, mely a Parhelia grafikus magon alapul. A vállalat elsősorban az extrém magas felbontásra vágyó, főként a 30 colos vagy ennélis nagyobb LCD monitorokat birtokló felhasználókat célozza meg új termékével.



A Parhelia DL256 PCI videokártya a felsőkategóriás munkaállomásokban többnyire megtalálható 64 bites, 66 MHz-es PCI-X bővítőrésekbe helyezhető be, azonban működik PCI 2.2 szabványnak megfelelő csatolón keresztül is. A kártya fő erénye az úgynevezett „dual link" DVI-csatlakozás, mely támogatja a következő generációs TFT monitorok extrém felbontásait is.

Ilyen extrém felbontással rendelkező kijelző például az Apple 30 hüvelykes Apple Cinema Display monitora, melyet a kártyán elhelyezett első DVI-porton keresztül 2560 x 1600 pixeles felbontással is használhatunk. A dual link DVI-port visszafelé kompatibilis, a második kivezetés csupán 2048 x 1536 képpontos felbontásra képes.

Az új kártyán két darab 400 MHz-es RAMDAC biztosítja a kitűnő minőségű analóg képet, a memória pedig 256 megabájt. A kártyát az USA-ban már forgalmazzák körülbelül 700 dolláros áron.

A Sony a minap közzétette a kétrétegű DVD+R médiumok megírására képes, tavaly augusztusban bemutatott DRU-710A típusú DVD-írót leváltó új modell pontos paramétereit. A DRU-720A típusszámot kapott egység írási sebessége néhány ponton javult az elődhöz képest, így többek között az új író segítségével nem csak a DVD+R lemezek esetében lehetséges a 16x írási sebesség elérése, hanem megfelelő DVD-R lemez használata esetén is. Gyorsult továbbá a kétrétegű DVD+R és az újraírható médiumok maximális írási tempója is (a kétrétegű DVD-R írást nem támogatja a készülék).

Az író majdnem minden tulajdonságában megegyezik elődjével, így 2 MB puffer memóriával, EIDE csatlakozással rendelkezik, fekete és fehér színű előlappal is kapható. A csomagban megtalálják az Ahead teljes körű DVD-író szoftvervalasztékát. Az író ára 120-150 dollár között alakul.

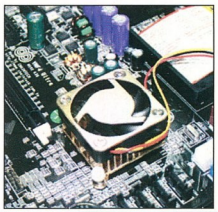
16-szoros DVD írás már a Sony-tól is

Hűvösebb Chaintech alaplapok

A gyártó az egyik internetes oldalon megjelent teszt hatására változtatott a VNF4 Ultra VE alaplap hűtésén. A döntés oka, hogy egy teszt során a passzív hűtésű nForce4 Ultra lapkakészlettel ellátott Chaintech VNF4 Ultra VE alaplap a próbaüzem során kilehelte a lelkét, melynek elsősorban az elégtelen hőelvezetés volt az oka.

A VNF4 Ultra VE hamarosan revíziót kap, melyhez immár egy külön ventilátor is társul.

A VNF4 Ultra VE új változatai még nem jutottak el a kereskedőkhöz, így nincs arról hír, hogy a javított alaplapok ára hasonlóan kedvező marad-e, mint az első szériás termékeké, miként azt sem tudni, hogy a Chaintech mit szándékozik tenni annak érdekében, hogy azokat a tulajdonosokat, akiknek az első sorozatból jutott, semmiképpen ne érje kár az elégtelen hűtési megoldás miatt.



Intel P4 - akár 2 MB cache memóriával

Egyes távolkeleti források szerint az Intel néhány partnerének már leszállította Pentium 4 processzorai 600-as sorozatának első mintáit. A Prescott 2M kódnevű magra épülő CPU-k nemcsak a 2 megabájtosra növelt másodszintű gyorsítótárban különböznek elődeiktől - legalább ennyire fontos, hogy támogatják az x86 utasításkészlet 64 bites kiterjesztését (EM64T), a memórialapok „csak olvasható"-ként való megjelölését a veremtúlcsordulásos hibák kivédése érdekében.

Az új processzor az energiagazdálkodás fejlesztésének (EIST) köszönhetően mind terheletlen állapotban, mind üzem közben kevesebb áramot fogyaszt. A korábbi hírek szerint az új generáció kompatibilis mind a jelenlegi i915 és i925 Express chipsetekkel, mind ezek Glenwood és Lakeport kódnéven emlegetett követőivel, amely a régebbi alaplapokkal biztosítja a kompatibilitást.

Egyidejűleg a Smithfield kódnevű, két Prescott magot tartalmazó processzorokat kiszolgáló, majdan i945, illetve i955 jelzéssel megjelenő chipsetekről is kisvárgott néhány friss adat. Ezek szerint a két alaplapi vezérlő 1066 MHz-es rendszerbuszt fog támogatni és képes lesz DDR2-667 memóriák kezelésére, az új ICH7 déli híd pedig a HD audiovezérlő és a Matrix RAID mellett immár négy darab Serial ATA II porttal is szolgál.

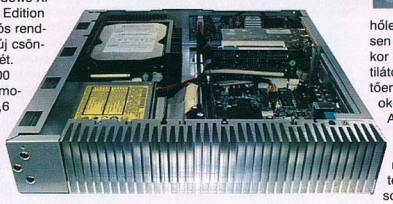
Az új generáció valószínűleg a második negyedévben kerül bejelentésre, és akkor kezdik meg előreláthatóan a processzorok tömeges termelését.

Hangtalan PC a Tranquiltól

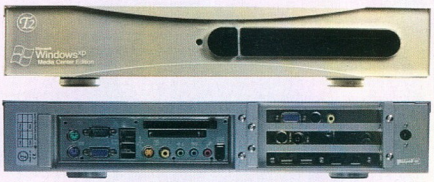
Bizonyára mindenkit idegesít a gépében található számos hűtő surrogása. Ha az irodába, lakásba csendes számítógépet szeretnénk, akkor vásároljunk ventillátor nélküli gépet!

A brit Tranquil bejelentette a VIA Epia SP13000 platformjára és a Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005 operációs rendszerre épülő új csöndes mini-PC-jét.

A T2e.SP13000 jelzést viselő modell 38,6 x 36,6 x 6,5 cm méretű, amelyhez képest első pillantásra kissé sok-



nak tűnik 7,1 kg-os tömege. A nagyobb súlyt az magyarázza, hogy a rendszer teljes mértékben passzív hűtéssel van ellátva; a processzor és az északi híd hűtéséről egy lényegében az egyik oldalfalat teljesen elfoglaló, hőcsöves alumínium hűtőborda (1250 g) gondoskodik, de a HDD-beépítőkeret (550 g) is nagy



hőleadó felülettel bír, ami különösen két merevlemez alkalmazásakor életmentő jelentőségű. A ventilátorok mellőzésének köszönhetően csupán a tárolóegységek okozta zajjal kell számolni.

A rendszer alapja a VIA mini-ITX formátumú Epia SP lapján helyet foglaló CN400 north bridge és a nem érdemtelenül közkedvelt VT8237 south bridge; processzorként a Tranquil az 1,3 GHz-en üzemelő C3 chipet választotta.

Az alaplap egy riser card révén két PCI kártyával bővíthető, egy további slot pedig különféle portok kivezetésére használható.

A március elején piacra kerülő konfiguráció dupla tévétunert, DVD-írót, illetve SATA csatolófelületű winchestert fog tartalmazni - ára 849 angol font körül várható.

Plextor sebességnövelés - frissítéssel

Hazánkban is elterjedt a Plextor PX-716A jelű írója, mely viszonylag kedvező áron kapható, és feltehetően számos olvasónk gépében fellelhető. Érdemes tehát odafigyelni a frissítésekre, mielőtt új készülék után nézünk.

Az új, 1.04-es firmware segítségével már valóban 8x-os sebességgel írhatók a DVD+RW lemezek, 6x-os sebességgel a korábban 4x-esen írható kétrétegű DVD+R9 lemezek, valamint 2x-es sebességgel a korábban nem kezelt kétrétegű DVD-R médiák. Ez a firmware még nem teszi lehetővé a 6x-os DVD-R DL (kétrétegű) írást, az 1.05-ös verzió megjelenése, mely ezt az írási sebességet is támogatni fogja, márciusban várható.

Az új firmware-verzió telepítése előtt feltétlenül szükséges az „Auto Strategy Database" törlése a DVD-íróból a PlexTools Professional alkalmazás segítségével.

Feliratozás közvetlenül a CD-íróval

A HP által kifejlesztett LightScribe technológia lehetővé teszi, hogy a különleges felülettel ellátott CD- és DVD-lemezek feliratozható oldalán a lemez megfordítását követően, vagy egy második lézer segítségével monokróm, illetve szürkeárnyalatos képeket, logókat és feliratokat hozzunk létre. Korábban a Yamaha próbálkozott hasonló technológiával, mely a lemez írható felületére volt képes - a kapacitás kárára - céglogókat, feliratokat „gravírozni" az adatokat rögzítő lézer segítségével. Ez a technológia azonban a Yamaha CD-íróival együtt az enyészeté lett, mivel az írható felületen meglehetősen nehezen látható a felirat. A HP technológiája a lemez üres, nyomtatható oldalát használja, ezért várhatóan nagyobb népszerűségre fog szert tenni.

Egy kép kiváló minőségű lenyomata körülbelül 20-40 perc alatt hozható létre a 12 cm-es lemez felületén, de a HP ezt az időt a felére szeretné csökkenteni. Kisebb feliratok, szövegek létrehozása természetesen jóval kevesebb időt, csupán perceket vesz igénybe. Az első LightScribe technológiát támogató DVD-írók megjelenése februárban vagy márciusban várható, és az Ahead népszerű programja, a Nero is támogatni fogja az eljárást.

Hajlékony LCD a Samsungtól

A Samsung hivatalosan is bemutatta legújabb, 5 hüvelykes átmérőjű LCD kijelzőjét, mely számos, eddig mellőzött felhasználási területen teszi elérhetővé az LCD panelek által nyújtott előnyöket - pl. összetekerhetjük!

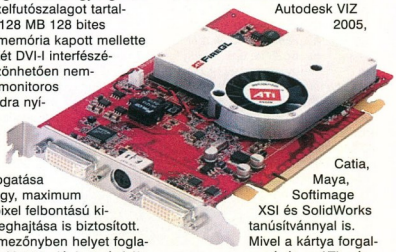
A többféle módon meghajlítható színes kijelző felbontása 512 x 384 pixel, hüvelykenként 100 képpont, színfelbontásáról sajnos nem árult el adatokat a koreai vállalat. A kijelző kifejlesztésében közreműködött a SoftPixel is.

Az új kijelzőt elsősorban hordozható készülékek és háztartási eszközök számára ajánlja a gyártó, ahol előfordulhat a kijelző hajlítása.

Új középkategóriás ATI videokártya

Az ATI bejelentette munkaállomásokba szánt középkategóriás grafikus kártyáját, az X700 (RV410) alapokra épülő FireGL V5000-et. A PCI Express x16 interfésszel ellátott GPU hat geometriai egységet és nyolc pixelfutószalagot tartalmaz, és 128 MB 128 bites GDDR3 memória kapott mellette helyet. Két DVI-I interfészének köszönhetően nemcsak kétmonitoros üzemmódra nyílik lehetőség, de a dual-link támogatása révén nagy, maximum 9 megapixel felbontású kijelzők meghajtása is biztosított. A középmezőnyben helyet foglaló FireGL V5000 ajánlott végfelhasználói ára 699 dollár.

A Radeon X700-asokéhoz képest magas ár 32 és 64 bites Linux és Windows operációs rendszerekhez való meghajtóprogramokat, három éves garanciát és korlátlan terméktámogatást foglal magában. A kártyát emellett egy sor professzionális alkalmazással tesztelték, így rendelkezik többek között Discreet 3dsmax, Autodesk VIZ 2005,



Catia, Maya, Softimage XSI és SolidWorks tanúsítvánnyal is. Mivel a kártya forgalmazását az ATI már korábban megkezdte, elvileg a bejelentés napjától megvásárolható.

Logitech Cordless Desktop

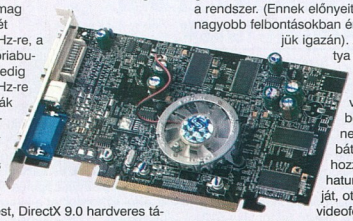
Ez a termék igazi nagy durranás. A gyártó két legütősebb termékének, az MX 700-as egérnek és az Internet Navigator névre hallgató billentyűzetnek kombinációjából jött létre. Ezek egyesítése nem csak megszünteti a spagettit az asztal mögött, hanem rengeteg extra billentyűjével minden felhasználási területen hatékony és könnyed munkát biztosít. Egyetlen gombnyomással férhet hozzá kedvenc weboldalaihoz, alkalmazásaihoz, képeihez, zenéihez vagy dokumentumaihoz a programozható gomboknak köszönhetően, illetve megnézheti gyakori teendőit. A billentyűzet bal szélén elhelyezett iNav kerék lehetővé teszi a dokumentumok könnyed görgetését, az egér scroll gombjához hasonlóan. További extra gombokkal az alkalmazások között gyorsan és kényelmesen válogathat. A billentyűzet ívelt formatervezésű. Ultra lapos és nulla dőlésszögű kialakítása lévén lényegesen könnyebbé és kényelmesebbé teszi a gépelést. Kár hogy kizárólag angol nyelvű változatban kapható, bizonyára sokan hiányolják a magyar változatot.

Az egér vadonatúj optikai fejlesztés, mely másodpercenként még több adatot rögzít, mint elődjei. A továbbfejlesztett digitális rádiójel-technológia egy vezetékes USB egér megbízhatóságát garantálja két méteres távolságon belül. A rádióvevő egység egyben gyorstöltő állomásként is funkcionál, melybe csak bele kell illeszteni az egeret, ha rövid időre elhagyja a gépet, ezáltal folyamatos töltöttséget biztosít. A Quick Control programválasztó az aktív dokumentumok és a futó programok közti kapcsolgatást teszi lehetővé. A két hüvelykujjgomb segíti az oldalak közti előre-hátra navigálást. A jobbkezesekre tervezett egér szépen ívelt formatervezése ergonomikus munkavégzést, kényelmes és szórakoztató játékot tesz lehetővé.

FORRÁS: EXPERT COMPUTER

Sapphire ATI PCI Express videokártyák

Aki ismeri a Radeon 9600XT szériás videokártyákat, annak biztosan nem újdonság az új Sapphire X600XT 128MB-os grafikus vezérlő, mely a jól ismert széria PCI-express-es változata, kis módosítással. A grafikus mag órajelét 500MHz-re, a memóriabuszét pedig 350MHz-re állították be, továbbá 4 csatornás pixel-rendererelést, DirectX 9.0 hardveres támogatást, SmartShader 2.0-t, SmoothVision 2.1-et, építettek be, az extrák között természetesen találunk TV-, DVI-kimenetet, S-Videó és RCA kábelekkel, továbbá egy DVI átalakítót. Mivel az új kommunikációs port sávszélessége duplája az eddigi AGP-nek, így a 128MB memória sem jelent problémát - a textúrákat könnyedén tudja az alapmemória és a grafikus memória között mozgatni a rendszer. (Ennek előnyeit főleg nagyobb felbontásokban érezhetjük igazán). A kártya VIVO-s (kompozit video bemenet), így bátran hozzáfoghatunk saját, otthoni videofelvételeink DVD-re, Video CD-re archiválásához is.



FORRÁS: RAMIRIS COMPUTER

HP projektorok - akár otthonra is

FORRÁS: RAMIRIS COMPUTER

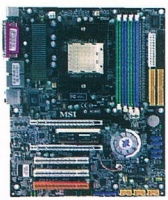
A HP gondolva az otthoni felhasználókra, olcsóbb árfekvésű, kisebb teljesítményű projektorokat is piacra dobott. Az univerzális projektorok termékcsaládjába tartoznak az olcsóbb VP6111, VP6210 ill. a drágább VP6121, VP6220 modellek. A közöttük a különbség elsősorban a fényerőben, kontrasztban, felbontásban és a súlyban van. Míg az olcsóbb VP6111 ill. a VP6210 „csak" SVGA felbontású (800x600), addig a nagyobb modellek már az XGA felbontást is tudják (1024x768), és tömegük is kevesebb.

A házimozi-projektorok (EP7122, EP9012) már a 16.9 arányt is megjelenítik a 4:3 arány mellett. Ezeknél a modelleknél a fényerő már nem olyan magas, mint a prezentációkhoz használt univerzális projektoroknál, nehezebbek is, viszont kimenetek terén jóval magasabb szolgáltatást nyújtanak. Az EP9012 modell egy rendkívül gazdagon felszerelt projektor, melyben DV-lejátszó és beépített 30 wattos mélysugárzós, Dolby Digital 2.1-es hangfalrendszer is található. Nem utolsó szempont, hogy a HP az izzókra, lámpákra külön 3 hónap garanciát vállal.

Nforce4 alaplap az MSI-től - két PCI Express!

FORRÁS: RAMIRIS COMUTER

Hamarosan megérkeznek az első nForce 4-es alaplapok, melyek már támogatnak egy régi-új szabványt, az SLI-t. Sokunknak ismerősen csenghet ez a név még a 3DFX-es időkből, akkor történt meg először az, hogy 2 db VGA-kártyát összeköttetek a teljesítmény növelésének érdekében. Az nVidia most újból elővette az SLI ötletét: az MSI K8N SLI Platinum 2db PCI Express x16 csatlakozóval rendelkezik, ebből már kitalálható, hogy a legnagyobb elérhető grafikus teljesítmény támogatására van kihegyezve az alaplap. Az S939-es lap támogatja a Dual Channel memória kezelést, az 1GHz-es FSB-t, valamint az AMD Athlon 64FX processzorokat is, melyek teljesítménye jelen pillanatban kiemelkedően magas. Az alaplapon található 4db Serial ATA II port, mely RAID-re is képes, legnagyobb adatátviteli sebessége 300MB/sec, valamint egy integrált Creative Sound Blaster Live 24 bites, 8 csatornás hangkártya is.



Freecom Network Drive

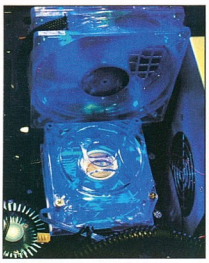
FORRÁS: RAMIRIS COMPUTER

Ha a házban több gép van, akkor bizonyára hálózatba vannak kötve. Azonban a fontosabb adatok mindig a másik PC-n találhatók. Megoldást jelenthet a freecom új fejlesztése, mely közvetlenül a switch-be csatlakoztatható.

A legújabb bejelentett termék a Freecom Classic SL network Drive. A Classsic szó a Freecom klasszikus vonalvezetésű külsőjét takarja. Az SL jelenti, hogy a meghajtó vékony, vagyis slim. Kompatibilis a DSL, kábeles és vezeték nélküli modemekkel és routerekkel. Nem használ IP-címet, így hálózaton kívüli gépek számára láthatatlan. Használata nem igényel különleges konfigurálást vagy fájlszerver-programot és egyidejűleg több PC is képes használni. A hálózathoz csatlakozó PC-k számára normál meghajtóként jelenik meg. Felhasználása nem igényel hálózati ismereteket, valamint a drive USB porton keresztül is csatlakoztatható.

A winchester minden kis hálózat számára kényelmes megoldást biztosít a tárolókapacitás növelésére. Hordozhatósága, és láthatatlansága külső felhasználók számára a biztonságot, kényelmet és egyszerűséget nyújtja. A termék 80-400 Gb-os változatban lesz elérhető.

A CoolerMaster cég nem áll le az újabb, nagyobb teljesítményű és formatervezett ventillátorok és hűtőbordák fejlesztésével. A trend most az UV aktív, áttetsző, plexi hatású ventillátorokon van, továbbá az egyre fejlettebb aerodinamikai kialakításon. Összefoglalásként annyit érdemes megemlíteni, hogy bármilyen hűtőt is választunk gépünkhöz, mindenképpen legyünk tekintettel arra, hogy a jó kinézetű eszköz lehet, hogy nem is olyan hatékony, ezért felszerelése után az első nagyobb megmérettetésig legyünk figyelemmel a borda hőfokára, és ha kell, válaszszunk bnagyobb teljesítményű típust! Magasabb órajelű processzorok esetén ajánlhatók a réz hűtőbordák (Ultra Vortex), melyek kisebb méret esetén is jobb hővezetéssel rendelkeznek. Az extrém igényűeknek ajánljuk a Hyper 6-os modellt, mely ugyan kicsit hangosabb, viszont nagyon hatékony hűtést biztosít, akár tuningolt gépekhez is.



FORRÁS EXPERT COMPUTER

Újabb CoolerMaster processzorhűtők

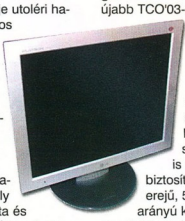
Extragyors Western Digital merevlemezek

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

A Raptor név sokat elárul a Western Digital csúcstechnológiájú winchestereiről. Erőt és sebességet sugall. Kinek tervezték ezeket a winchestereket? - tehetjük fel a kérdést. A válasz kézenfekvő: mindazoknak, akiknek szükségük van a sebességre és hajlandóak ezért némi kompromisszumra. Ez a kompromisszum pedig a kapacitás.

A Raptorok ugyanis csak 36,7 és 74 GB-os kapacitással készülnek. De mit is nyújt ez a winchester valójában? Az elsősorban vállalatok részére kifejlesztett, Serial ATA-csatolóval rendelkező winchesterek 10000-es percenkénti fordulatszámon üzemelnek, egy SCSI-rendszer megbízhatóságával és sebességével. Ez a a tempó munkaállomásokban és nagy teljesítményű, játékra tervezett rendszerekben nyújtja a legjobb kihasználhatóságot, adatátviteli sebessége a lemez felé ugyanis elérheti a 74 mbyte/sec értéket, a serial ATA-csatlakozó és a 8 MB-os cache között pedig 150 mbyte/sec sebességű kommunikációra képes. Még egy érv, ami e mellett a merevlemez mellett szól a SCSI-val szemben a kedvező ár. Ha ebből a szériából választunk új gépünkhöz merevlemezt, akkor nem kell külön SCSI vezérlő gépünkbe, és még maga a merevlemez is kedvezőbb árú. A bizalmat tovább fokozza, hogy a Western Digital a Raptorokra 5 év garanciát vállal.

Lassan a TFT monitorok válaszideje utoléri hagyományos társaiét. A FLATRON Style széria legújabb tagja, az LG 1730S ugyanis fejlettebb panellel készült, mint elődje (LG 1710S), válaszideje ennek köszönhetően 12 ms, ami garantáltan elég bármely FPS játék gyors, tiszta és pontos megjelenítéséhez. A magas követelményű monitor a legújabb TCO'03-as szabványnak is megfelel, így rendelkezik minden korunkban már megszokott és hasznos technikai tudással. Képernyője a 140-160 fokos látószögnek köszönhetően oldalról is megfelelő képet biztosit, a 250 cd/m2 fényerejű, 550:1-es kontrasztarányú kép pedig biztosan megfelel minden igénynek.



FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

Újabb LG 17"-os TFT monitor

Kodak digitális fényképezőgép - magyar menüvel

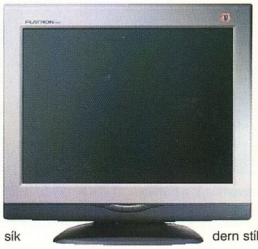
FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

A legtöbb digitális fényképezőgép menüje nem állítható magyarra. Azonban a KODAK munkatársai gondoltak a kisebb nemzetek lakosaira is, így számos kamerájukban, mint pl. a DX6340-asban megtalálható hazánk nyelve is. Már a bejelentkező menü is segíti az eligazodást, és ez a segítség a gép kikapcsolásáig megmarad. A fényképezőgép szolgáltatásai: videofelvétel hanggal együtt 15 kép/másodperces sebességgel, sorozatfelvételi lehetőség 3 kép/másodperes sebességgel maximum 4 képig. A Kodak gépek érdekessége még, hogy tartalmaznak beépített memóriát (a DX6340-es 16MB-ot) mely élletmentő lehet, ha memóriakártyánk megtelik, ráadásul a magyar menüben ki is választhatom, hogy hova mentse el a képeket! Ezt csak az tudja kellőképpen értékelni, aki került már kellemetlen helyzetbe, mikor a nyaralás utolsó napjára megtelt az összes memóriakártyája... A fényképezés örömeihez még egy apró adalék: a DX6340-as energiaellátásához mindössze 2 darab ceruzaelemre lesz szükségünk, így még a pótakkumulátorokkal együtt sem fogja zsebünket lehúzni.

Flatronok új ruhában

FORRÁS RAMIRIS COMPUTER

A katódsugárcsöves monitorok (CRT) felett már kezd eljárni az idő, az LG azonban a kedvező árral operálva újabb és újabb típusokat kíván piacra dobni. A hagyományos technikával elérhető legmagasabb képminőséget továbbra is a FLATRON tartja 0,24 mm-es képponttávolságú sík képcsöveivel. Ennek a családnak a legújabb tagja az LG F720B monitor. Technikai paraméterei teljesen megegyeznek az LG F700B modelljével, (71Khz-es, 1280*1024-es felbontásban is 66Hz-es frissítés), de design-ja jóval modernebb megjelenésű. Ajánlható mindenkinek, aki szereti a megfizethető minőségben a legjobbat, modern stílusban.



NAGYTAKARÍTÁS OTTHON

Porcicák, ki a házból!

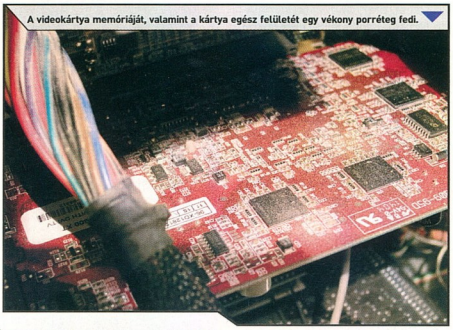
A számítógépek egyik rossz tulajdonsága, hogy egy szép kis alumínium dobozban szokták elszállásolni őket, amelyek viszont a hűtési megoldásoknak köszönhetően nem légmentesen zárnak. Ez azért sajnálatos tény, mert így nem csupán a levegő áramlik ki-be, hanem vele együtt por, piszok is, és összegyűlve rövidre zárják az áramköröket (a por vezetőként viselkedik). És minthogy ezeknek a „mocskoknak" van egy olyan tulajdonságuk, hogy befelé még csak-csak mennek, de utána valahogy bennragadnak, így egy idő után szó szerint kiakaszthatjuk a „porfészek" táblát házunk oldalára.
Éppen ezért döntöttünk úgy, hogy aktuális számunkban a tavaszi nagytakarításához próbálunk meg egy kis segítséget nyújtani. Hogy a dolgot jobban illusztráljuk, képekkel mutatjuk be, milyen helyzet is alakulhat ki huzamosabb idő után a gép belsejében, és elrettentő példákkal próbáljuk meg rávenni a lustább olvasókat arra, hogy rendszeresen elvégezzék a lejjebb leírt szertartást.

Mire lesz szükség?

A kisebb alkatrészek tisztogatásához ecsetre (lehetőleg olyan, amelynek a sörtéje elég stabilan áll a helyén, ellenkező esetben a NYÁK tele lesz kis szálakkal), a ház külsejének tisztításához porrongyra, a ház belsejének kifújásához jó tüdőre - megfelelő vitálkapacitással -, esetleg porszívóra, illetve kompresszorra lehet szükségünk. Az alkatrészek szétszedéséhez kell majd csavarhúzó, a hűtőknél pedig a borda alá friss szilikonpaszta javallott. Bármivel is tisztogatunk, lehetőleg kerüljük a folyékony tisztítószereket, mivel ezek használata esetén meg kell várnunk, hogy a kitisztított eszköz teljesen kiszáradjon. Ez azonban elég macerás a sok kis kondenzátor, dióda, tekercs, meg egyéb kütyü mellett, s mivel a rejtett helyeken senki sem fogja tudni megmondani, maradt-e még egy csepp, amely aztán bekapcsoláskor hazavágja az egész gépet, veszélyes is.

Az első lépések

Fogjuk meg a gép dobozát, és vigyük egy olyan helyiségbe, ahol dolgozhatunk vele. Mielőtt bármibe is belekezdünk, érdemes kívülről a porronggyal letisztogatni a házat, amennyiben ezt amúgy rendszeresen nem szoktuk megtenni. Ha ez megvan, szedjük le a két oldallapot, majd ezeket is töröljük le (be- állapotokat, és tervezzük meg a következő lépéseket magunkban. Ha vannak házhűtő ventilátoraink, kábelek kihúzása, majd a táp kicsavarozása és a házból történő kiemelése. Ez utóbbit egyelőre te-



A videokártya memóriáját, valamint a kártya egész felületét egy vékony porréteg fedi.

A ventilátorok a lerakódó por elsődleges „beszállítói".

Itt például vagy 10-20 mustica látható. Sajnos a kolónia egy tagja sem élte túl... :)

lülről is), így megszabadítva őket a ventilátorok által rájuk fújt portól. Eztán vegyük szemügyre a belső szedjük ki őket, majd tisztogassuk le az ecsettel mindegyiket. Ha valamelyik működés közben nyöszörgő hangot ad ki, érdemes egy újra kicserélnünk (lehetőleg golyóscsapágyasra), mivel a hangja csak rosszabb lesz, még ha a takarítás ideiglenesen javíthat is a helyzeten. Az alattuk, a ház belső falain összegyűlt porréteggel egyelőre nem érdemes foglalkoznunk, majd a többivel együtt elintézi a kompresszor vagy a porszívó.

Perifériák, kártyák

Következő lépésben távolítsuk el a PCI/AGP/stb.-csatolójú kártyáinkat, majd az ecsettel finoman tisztogassuk le mindegyiket. Jegyezzük meg, esetleg írjuk is le, hogyan helyezkedtek el a perifériák kábelei a gépen belül, majd húzzuk ki egytől egyig a zsinegeket. Az IDE-kábelek ecsettel és porronggyal is jól tisztíthatók. Ezt követheti a tápgyük félre. Szereljük ki a merevlemezeket, és a különböző meghajtókat, majd tetszés szerinti technikával (porrongy, tüdőből ráfújás, ecset) tisztogassuk le a külsejüket.

Tápegység

Itt kétféle lehetőség közül választhatunk. Ha merjük szétszedni a tápegységünket, akkor csavarozzuk szét, majd távolítsuk el a felső burkot. A belsejét kompresszorral vagy jó nagyokat belefújva megszabadíthatjuk a vastag porrétegtől, aztán még ecsettel finomíthatunk. A ventilátort, ventilátorokat ecsettel és fújással szintén vegyük kezelésbe. Ha ezek közül valamelyik felmondaná a szolgálatot, és elkezdene már „berregni", akkor vehetünk új tápot (olcsó táp esetén), illetőleg kicserélhetjük a ventilátort is, ám ezeket vagy odaforrasztották (olcsó táp esetén), vagy pedig kéttűs csatlakozóval vannak ellátva. A fordulatszám-szabályozós példányokon lehet, hogy háromtűs-csatlakozósat találunk, ám ez a csatlakozó is kisebb az alaplapon található változatoknál. Itt némi forrasztgatásra lehet szükség, amennyiben az egész tápot nem akarjuk lecserélni.
Ha nem vagyunk ennyire merészek, akkor a tápegységet fújjuk ki kompresszorral úgy, hogy a rajta lévő nyílásokon eresztjük be a levegőt. Ez természetesen közel sem olyan alapos, mintha szétszednénk az egészet, de mégis több a semminél.

Ház

Itt nagyon sok variációból lehet válogatni, hiszen minden csak attól

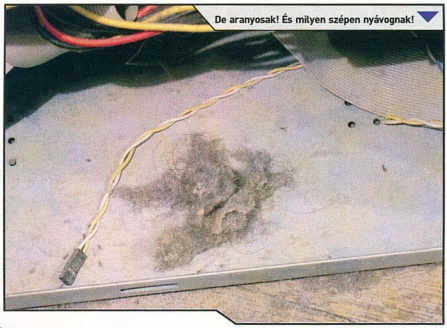
függ, mennyire szeretnénk alaposak lenni. Tökéletes munkához érdemes az alaplapot is, meg minden egyebet kicsavarozni a helyéről, és porszívóval vagy kompresszorral végigmenni a ház belsején (előtte a házhoz tartozó alaplapi és USB-s kábelköteget valami biztos módszerrel rögzítsük, ne szippantsa be a porszívó csöve!), a maradék piszkot pedig ronggyal, illetve ecsettel szépen el kell tüntetni. Ha az alaplapot nem szedjük ki, akkor a porszívós változatot nem javaslom, mert ki tudja, mikor sikerül beszippantanunk például egy lazán rögzített jumpert. Kompresszorral természetesen ilyenkor is ügyködhetünk, de azért óvatosan...

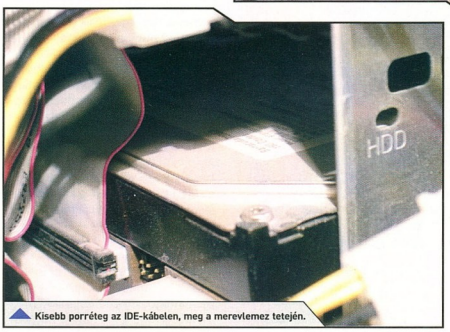
A vizet itt is mellőzzük, mivel ha nem jól szárítjuk ki a házat, akkor csak kárt okozhatunk benne, meg egyes példányok akár még elkezdhetnek rozsdásodni is. Ellenben a speciálisan ilyen elektromos gépek tisztogatására kitalált folyadékokat (általában ezek szórófejes megoldásban érkeznek) a külső-belső felület csillogóan tisztává varázsolásához nyugodtan alkalmazhatjuk.

Processzor, hűtőbordák, memória

Ritkábban ugyan, de érdemes letisztogatni a hűtőbordákat is, mivel a rajtuk lévő ventilátor elég nagy mennyiségben képes koszréteget rájuk pakolni. A ventilátorokról már esett ugyan szó, ám a processzoron lévő példány külön eset. Főleg azért, mert az általa megmozgatott levegő egy részét pont a memóriamodulokra fújja, és így szépen ezeket is vékony porréteggel borítja be. Éppen emiatt ajánlott, hogy ilyenkor ezeket kiszedjük a foglalatukból, és végigmenjünk rajtuk egy ecsettel.

A processzoron, valamint a videokártyán lévő hűtőborda alatt is jó, ha használható szilikonpaszta van, és nem csak -matrica. Ha még a matricás megoldás lenne, akkor az első teendőnk az eszköz karbantartásakor ennek maradéktalan eltávolítása legyen. Fontos ugyanis, hogy a bordának a processzor tokozásával érintkező felülete teljesen sima legyen, csak így garantálható a megfelelő hőátadás. Ha pasztát használtunk korábban is, akkor a rásült pasztát távolítsuk el a központi magról és a bordáról, majd hasonlóan tiszta, egyenletes felületet hagyjunk utána.

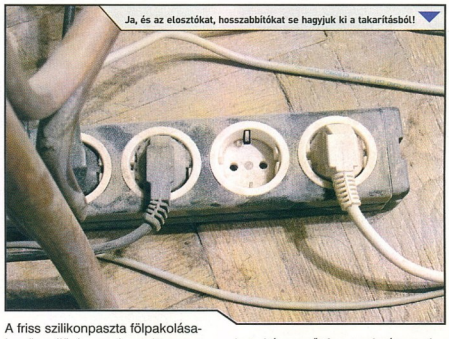

De aranyosak! És milyen szépen nyávognak!



Kisebb porréteg az IDE-kábelen, meg a merevlemez tetején.

Az ilyen és hasonló kábeleket ecsettel, vagy porronggyal tudjuk alaposan megtisztítani.

Kevés paszta használata a célszerű, ugyanis a maradék csak a proci szélére fog kifolyni akkor, ha a kengyellel rögzítjük a CPU hűtését. Rádásul, ha nagyon sok fölösleges paszta jutott a felületre, akkor ez még akár a proci alá is mehet, ezzel megakadályozva a tüskék érintkezését az alaplapi foglalattal, ami a gép bekapcsolásakor mezei fekete képernyőt fog eredményezni. A hűtőpaszta elsimítását végezhetjük egy plasztiklappal, de akár papír zsebkendővel is.


Ja, és az elosztókat, hosszabbítókat se hagyjuk ki a takarításból!

A friss szilikonpaszta fölpakolásakor ügyeljünk arra, hogy itt nem a mennyiség a lényeges, hanem az, hogy vékony réteget képezzünk, amely egyenletesen van elsimítva.

És végül...

Ha mindennel készen vagyunk, akkor csak annyi a dolgunk, hogy mindent visszapakoljunk a helyére. Amennyiben a gép nem lenne még működőképes állapotban eme feladat elvégzése után, úgy érdemes pánikolni egy sort. Ha a velünk egy háztartásban lakóknak sikerült megfelelő mértékben lenyugtatni bennünket, akkor utána érdemes megnézni a csatlakozásokat, kihúzni, majd újra visszadugni a kábeleket, a memóriamodulokat, illetőleg az alaplap csipogásaiból (és a kézikönyvéből) kideríteni, mi lehet a probléma.

Milyen gyakran?

Ez attól függ, milyen környezetben van az adott gép. A szervertermek pormentes légkörének esetében elég, ha egy-két évente végzünk némi takarítást, a processzor alatt lévő pasztát is ilyenkor érdemes lecserélni. Az átlagos otthonban félévente egyszer legalább illene leporolni a gép belsejét, mivel ennyi idő alatt azért tetemes mennyiségű piszok képes fölhalmozódni, főleg akkor, ha a gép közelében ablak is nyitva szokott lenni, amelyen keresztül az utca pora, piszka is beszáll. Az igazi legénylakásokban, ahonnan a takarítónők sikítozva rohannának ki, akár negyedévente is összegyűlhet egy félcentis porréteg, így itt enynyi időnként érdemes nekilátni a takarításnak.

Ha mindezt hanyagoljuk, annak az lesz a vége, hogy meghalnak a ventilátoraink, esetleg tönkremennek egyes eszközeink. De legrosszabb esetben rásül a por a jobban melegedő alkatrészekre, és ezt aztán sokkal nehezebb letakarítani. Ja, és éjszaka nem fogunk tudni aludni a porcicák nyávogásától...

Chilly
chilly@pc.games.hu

VIDEÓKÁRTYA KÖRKÉP - AZ SLI JEGYÉBEN

Avagy mibe fektessük kicsi pénzünket?

Mostanában forrong az alaplapi és videokártya piac. Valami nagyon felkavarta az állóvizet. Egyre-másra tűnnek el a boltok polcairól az Nforce4-es alaplapok, és párosával a Geforce 6600GT-k. Vajon mi lehet az oka?

Ez a kis bevezetés nem egy ínyenc IC-evő szörnyikéről szól, hanem inkább az utóbbi 1-2 hónap vásárlási trendjéről. Megjelentek az Nvidia legújabb chipsetjével szerelt deszkák a piacon, és ezzel lehetőség nyílt a Geforce 6-os sorozat SLI-funkciójának kihasználására. A kereslet nagyon nagy, az alaplapokat és a 6600GT-ket keresni kell, hogy találjunk (főleg párban), a 6800GT-t pedig szinte lehetetlen szerezni kis országunkban.

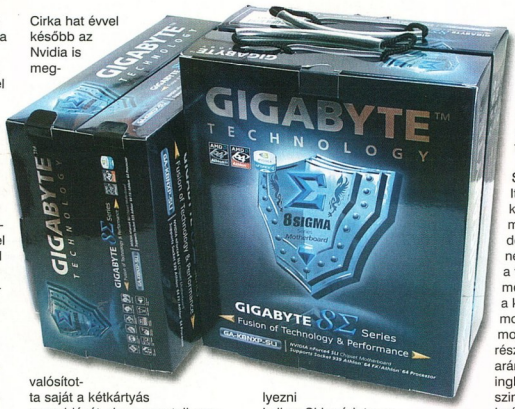
Szót kell ejtsünk az Ati fenegyerekeiről is, ugyanis megtörtént a natív PCI-E csatolóval szerelt felsőközép, és a felső kategóriás termékeik vérfrissítése. Jelen tesztünkben sajnos az új kártyák közül csak az X800XL-t tudtuk leteszteln, mert a teszt ideje alatt nem sikerült X850XT-t szerezni.

SLI

Ismerős valahonnan ez a három betű? Akinek nem, annak elmondom, hogy két videokártya összekapcsolása nem új keletű dolog. Anno 1998-ban, az azóta jobb létre szenderült 3Dfx adta ki a Voodoo2-őt, melyből kettőt összekötve (egy kábellel) igen dur-

va teljesítményre volt képes az akkori időkben. A három betű itt a Scan Line Interleave-et takarta, amely nem mást jelentett, mint hogy az egyik kártya a páros, míg a másik a páratlan sorokat számolta ki egy képkockán belül.

Cirka hat évvel később az Nvidia is meg-



valósította saját a kétkártyás megoldását, de persze teljesen más alapokon. A PCI-E interfésznek (és skálázhatóságának) hála, ismét megoldhatóvá vált két videokártya egy alaplapon történő egyidejű használata. Az Nvidia az Nforce4 SLI chipsettel megoldotta, hogy az amúgy 16x-os PCI-E bővítőhelyet leveszi 8x-osra ha az SLI-módban van, és a maradék (8) PCI-E vezetéket egy másik slotnak biztosítja. Ezáltal a rendszerben a két darab 8x-os vezetéken keresztül lehetővé válik két videokártya vezérlése. Mielőtt bárki felhördülne, hogy ezzel a butított PCI-E foglalattal nem tudjuk meghajtani videokártyánkat, ne feledjük, hogy még így is jócskán marad sávszélesség ahhoz, hogy kihasználjuk a zsugák erejét. (Gondoljunk csak az AGP-re...) A kártyákat felül egy úgynevezett SLI bridge-en keresztül közvetlenül is össze kell kötni. Ezen kívül még az alaplapon is engedélyezni kell az SLI-módot egy ún. selector kártyával (legalábbis a tesztben használtban így volt).

Szóval a hardver adott, nézzük hogyan is oldják meg a dolgot Nvidiáék.

Az SLI (Scalable Link Interface) egy vezérlőlogikát takar, mely megoldja a teljesítmény-megosztást a két kártya között. Erre az Nvidia két megoldást is kidolgozott:

AFR (Alternate Frame Rendering):

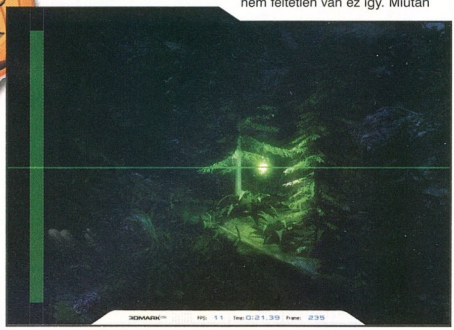
Ez az eljárás annyit takar, hogy a kártyák felváltva számolják a képkockákat. Ez az egyszerűbb módja az SLI-nek, aminek sajnos némi buktatója is van. Ha egy olyan részt kell renderelni a kártyáknak, ahol valami folytán az egyik kártyára komplexebb frame jut, az egy hirtelen akadáshoz, laghoz is vezethet (persze nem biztos, hogy észrevesszük), ugyanis a másik kártya addig nem számolja a következő kockát, míg az előző kártya be nem fejezte az aktuális frame-et.

SFR (Split-Frame Rendering):

Itt a vezérlő két részre bontja a képet, a felső részt az egyik, míg az alsót a másik számolja, de úgy hogy a két „térfél" határa nem pontosan középen, hanem a terheléstől függően állapítódik meg. Ez azért jó, mert ha esetleg a kép felső részén kevesebb számolni való van, akkor a vonal elmozdul lefelé, magyarul a felső részt számoló kártya nagyobb arányban veszi ki a részét renderingből. Ezzel nagyjából azonos szinten tudják tartani a kártyák teljesítményét, optimalizáltabb lesz a kihasználás.

Az Nvidia driverében van egy funkció, melyet ha bekapcsolunk, akkor SFR-módban látjuk a teljesítménymegosztó csíkot, amely megmutatja, hogy a két kártya hogyan osztja meg egymás között a kiszámolandó képkockát, míg AFR-nél a két GPU aktuális terhelését láthatjuk úgy, hogy a vezérlő (1-es) kártya aktuális számolási teljesítményét a felső, míg a másik kártyáét az alsó függőleges csík jelöli.

Elméletben, ha összeadnánk két 128MB-os 6600GT specifikációit, akkor valami hasonlót kapnánk: 500Mhz, 16 pipe, 256MB, 256 bit. De ha egy kicsit belegondolunk, nem feltétlen van ez így. Miután



mindkét kártya hasonló frame-eket számol, ezért mindkét kártya memóriájában benne kell lennie ugyanannak a textúrának, shadernek, stb., ezért inkább 2 x 128MB a helyes kifejezés, lentebb láthatjátok miről is van szó.

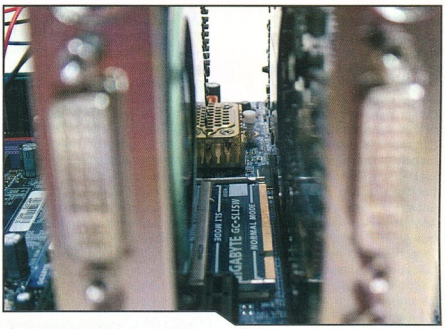
És még nem szóltam egy másik nagy problémáról. Driver. Nem, nem a játék. Az SLI nem natív, transzparens megoldás, ezért a meghajtó programnak támogatnia kell, méghozzá minden játékhoz külön-külön... Innentől kezdve a későbbiekben, egy-egy új játék szerencsétlen esetben 2-3 hónapig is nélkülözheti a támogatást az esetleges késlekedő driver-frissítések miatt. Miután a Nvidia programozói sem optimalizálhatnak minden egyes játékra különkülön, ezért nagy valószínűséggel csak a nagyobb címek élvezhetik majd a támogatást, és anélkül csak az egyik kártya fog dolgozni. Be lehet kapcsolni ugyan manuálisan is az SLI-t (külön létre kell hoznunk a driverben egy profilt a játék részére), de így csak az alapértelmezett AFR-módot kapjuk meg.

Kétpontos kérdés: a teljesítményen kívül még mi nő két kártya esetén? Hát a zaj, a hő, illetve az áramfelvétel. A zaj az szubjektív dolog, ki-ki maga tudja, mit visel el, mit nem. Viszont a hő már más tészta. Már a két 6600GT is tetemes hőt fejleszt, de ha 6800GT-ről van szó ... na akkor leszünk bajban.
A másik sarkalatos pont a tápegység. A minimum, amiben mostanában gondolkozhatunk, az a 350W. Ez persze egy középkategóriás videokártyát még kiszolgál, de ha már kettő van szeretett házunkban (vagy valamilyen felsőkategóriás

példánnyal rendelkezünk), a biztonság kedvéért cseréljük 420W-ra. Ha a véletlen folyamán szert tennénk két darab 6800GT-re, vagy Ultrára (ááhh olyan nem is létezik...), akkor biza elkél az 500W is. Na persze a tápválasztásnál nem szabad spórolni. Egy olcsó 400W-os táp alig ér fel egy minőségi 300-assal leadott teljesítményben, a megbízhatóságról nem is szólva. Érdemes megnézni az árcédulát is ha nem vagyunk benne biztosak, hogy az adott márka mennyire megbízható. Sajnos itt a drágább tényleg sokkal jobb...
Egy másik fontos dolog. Ha mostanában vásárolunk tápot, mindenképp 24 tűs, ATX 2.xx szabványút vegyünk, az újabb alaplapok nagy része már ilyet kíván.

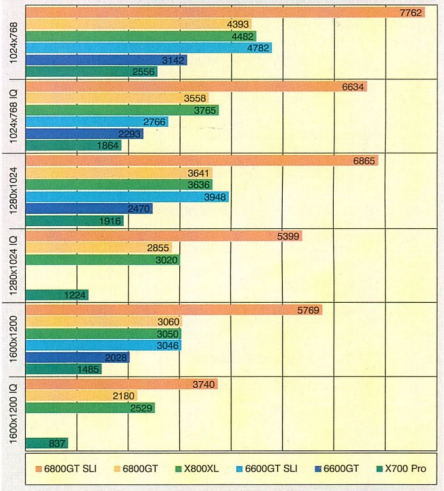
A tesztalap
A tesztet egy Gigabyte GA-K8NXP-SLI nevű alaplappal végeztük. Mikor megláttam a dobozokat, azt hittem kettő van összerakva :). Annyi cucc jár hozzá, hogy egyszerűen nem fér be már egy dobozba...
Mint ahogy neve is sejteti Nforce4-SLI lapkakészlettel van felszerelve, és örökölte annak minden jó tulajdonságát. Négy DDR slot, nyolc SATA port (a dobozban nyolc SATA kábellel...), két gigabites hálózati vezérlő, tíz (!) USB, kettő PCI-E x16, kettő PCI-E x1, kettő PCI slot, kettő Firewire (b) és még sorolhatnám, mi minden található integrálva.
A dobozban hátsó panelek garmadája, egy PCI-os WiFi-g vezérlő és a Gigabyte DPS-modulja, amely egy kiegészítő tápmodul a stabilabb feszültségértékekért. Persze az alaplapi hangvezérlő sem hiányozhat, ráadásul már egy 8 csatornás verzió került rá. Támogatja az AMD Cool 'N Quiet technológiáját, rendelkezik a Nforce4 beépített tűzfalával, illetve a nyolcból négy SATA port támogatja a SATAII szabványt.

A lap BIOS-a meglehetősen tuningbarát, szinte mindent be tudunk



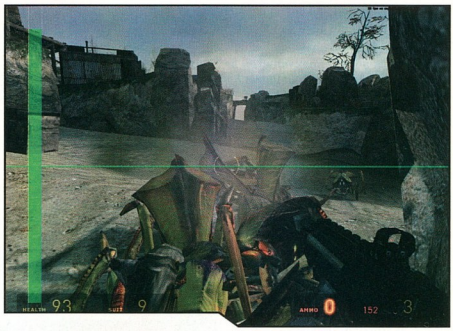
állítani rajta, amit szeretnénk. Itt említeném meg, hogy a Gigabyte egy kis trükköt alkalmaz az esetleges kocatuningosok ellen. A BIOS-ban alapértelmezésben nincsen benne az Advcanced Chipset menü, amelyben a memória-beállításokat lehet elvégezni. Ezt az opciót egy *Ctrl+F1* megnyomásával előcsalogathatjuk. Trükkös a dolog, főleg azért, mert a kézikönyvben sem tesznek említést róla...
A rendszer a teszt alatt teljesen stabilan, mindenféle gond nélkül üzemelt.
A lapban egy 3000+-os Athlon64 működött 2x512MB DDR 400 RAM társaságában. (Ami érdekes, nem indult addig a lap, amíg Dual channelbe nem raktam a memóriákat.)
A teszthez az Nvidia kártyákhoz a 66.93-as hivatalos végleges verziót használtuk, míg az Atiknál az 5.1-es drivercsomag került telepítésre. Az operációs rendszer pedig Windows XP SP2 volt.

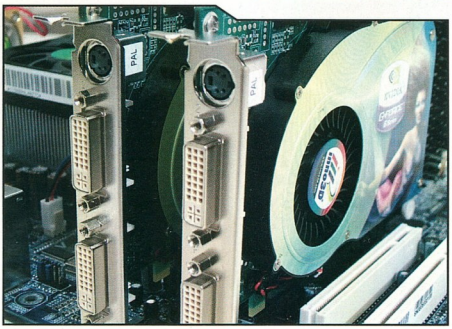
3DMARK 05



Sapphire Radeon X700Pro Toxic
A címben szereplő versenyző az Ati középkategóriás kártyája, mely 8 renderelő futószalaggal, és 128 bites memóriavezérlővel dicsekszik. A mag órajele 425 mHz, míg a memóriáé 870 mHz volt. A hűtés a Toxic szériához hűen egy Artic Cooling VGA Silencerre hasonlító megoldás volt, melyet egy picit túlzásnak tartok. Hang szempontjából okés a dolog, mert halk, viszont a mérete... Amúgy a hűtés narancssárga UV-reaktív műanyag burkolatból és egy sötétkék UV-ventilátorból áll, mindez egy réz hűtőbordán. A memóriákon is vannak bordák, de szerintem a szép, lilára festett 5 mm vastag kis kockák nem hiszem, hogy sokat dobnának a dolgon.
A kártyához két teljes játékot mellékelt a gyártó, melyek a Splinter Cell: Pandora Tomorrow, és a Prince of Persia: Sands of Time volt. Ezeken kívül jár hozzá még egy teljes verziós PowerDVD is. Mellékeltek még egy RCA-kábelt, egy SVideo-kábelt, egy SVideo-RCA átalakítót, egy DVI-D-SUB átalakítót, egy hátlapot a felmelegedett levegő távozásához, illetve egy 10 cm-es Sharkoon fénycsövet a hűtő színeinek kiemeléséhez... Mit lehetne még belerakni?

Sapphire Radeon X800XL
A Sapphire második kártyája már a felső-középkategóriában indul, ígéretes specifikációkkal: 16 renderelő szalag, 256 bites memóriavezérlő, 400 mHz-es mag és 1 gHz-es memóriaórajel. Ez a vezérlő az újratervezett X800 szériához tartozik Már az R430 mag található benne, amely az R420-al ellentétben nem 0,13, hanem 0,11 mikronos eljárással gyártanak. Emellett nem alkalmazza a gyártó a 420-asban használt az alacsony k-állandójú dielektrikumot, így még olcsóbb lehet az előállítási költség. Miután a GPU kisebb csíkszélességgel van ellátva, mint elődje(i), így kisebb energiafelhasználás, és kisebb hőtermelés jellemzi azonos teljesítmény mellett. Ezért kisebb hűtővel is beérheti, még tovább faragva a gyártás költségeit.
Ez a darab az X700-asok referenciahűtését örökölte, amely sajnos nem lopta be magát a szívünkbe. Bár nem volt semmilyen gond a teszt során, a hűtés hangos volt, és a borda eléggé melegedett. Célszerű egy ilyen kártya beszerzése után egy halkabb és nagyobb hatásfokú hűtőt beszerezni, vagy esetleg egy olyan modellt vásárolni, amelyre már gyárilag az van applikálva.
A kártyához kapunk két teljes játékot, a Splinter Cell: Pandora Tomorrow-t, és a Prince of Persia: Sands of Time-ot, azonkívül egy teljes verziós PowerDVD-t, valamint a Sapphire Redline nevezetű tuningszoftverét is. Melléketlek még egy RCA-kábelt, egy S-Video kábelt, egy S-Video-RCA átalakítót, egy DVI-D-SUB átalakítót, illetve egy HDTV-kábelt is.

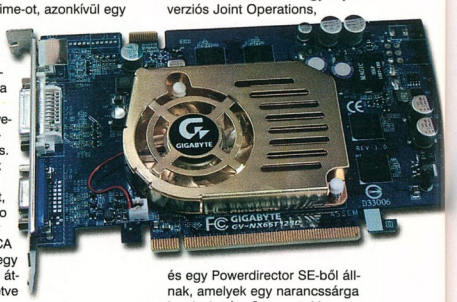




6600GT - hárman párban
Az Nvidia eme üdvöskéjét nem kell különösebben bemutatnom. A középkategóriában ő a sztár, PCI-E- és AGP-csatolójú változatai is tarolnak a piacon. Tesztünk alkalmával három pár is tiszteletét tette nálunk, a Gigabyte, az ASUS és az Inno3D műhelyéből.

Gigabyte GV-NX66T128D
A kártya az Nvidia referencianyákjára épül. Órajele is követi az Nvidia által ajánlottat (500Mhz / 1000Mhz). A hűtése is hajaz a referenciahűtésre, egy picit módosítottak a jobb levegőáramlás miatt. A memóriákon (melyek 2.0 ns-os késleltetésnek örvendnek) nincsen hűtőborda.
A szoftverkörítés egy teljes verziós Joint Operations, egy Thief: Deadly Shadows, és egy PowerDVD 5.0-ából áll. Melléketlek még egy DVI-D-SUB átalakítót, és egy kombinált S-Video-, RCA- és HDTV-kivezetést.

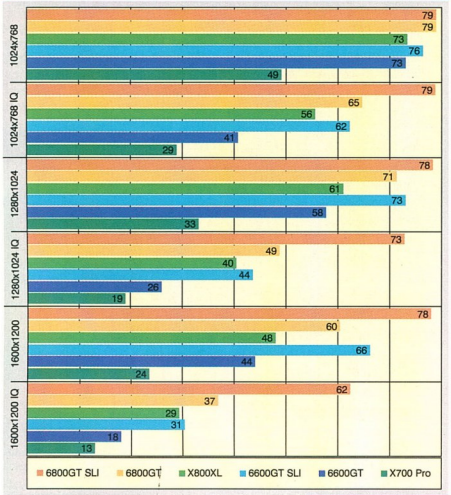
ASUS EN6600GT/TD
A kártya az előző példányhoz hasonlóan a gyári referenciamodellt követi felépítésben, viszont már található rajta memóriahűtés. Az órajelek is a gyárit követik, bár a bordák alatt 1.6 ns időzítésű modulok kaptak helyet, melyek elméleti sebességge akár 1,2 gHz is lehet. A mellékelt szoftverek egy teljes verziós Joint Operations,



és egy Powerdirector SE-ből állnak, amelyek egy narancssárga hordozható műanyag tokban vannak. A dobozban megtalálható még egy DVI-D-SUB átalakító, és egy S-Video-RCA kábel.

Inno3D 6600GT
A kártya némileg (hűtésében) eltér a referenciától, kisebb ventilátort kapott, illetve a bordák kialakítása is más. A hűtést egyébként a Coolermaster tervezte, illetve gyártotta az Inno3D részére. A memó-

DOOM 3



riamodulok, - melyek 1.6 ns modellek - is kaptak bordákat; az esetleges tuning esetén biztosan jó szolgálatot fognak tenni.
A kártya dobozában található egy 3Dmark2005 CD, illetve egy Colin McRae Rally 04 DVD is, ezen kívül a már szokásosnak mondható DVI-D-SUB átalakító, és egy S-Video-RCA kábel.

A kártyákat külön-külön, és SLI-ben is mérve nem igazán tapasztaltunk teljesítménykülönbözetet, úgyhogy csak egyszer szerepelnek a tesztben. A 6600GT, illetve a 6600GT SLI címszó alatt található eredmények mind a három gyártó termékeire nagyjából igazak.

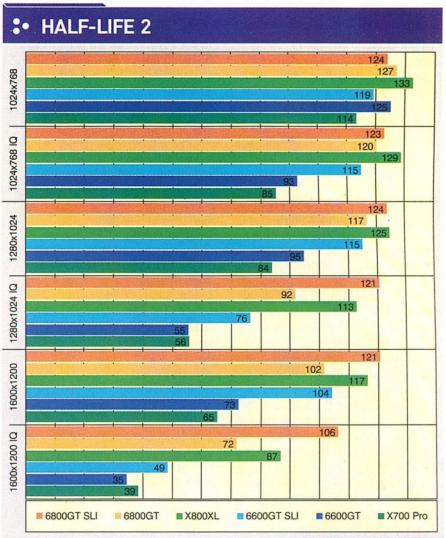
Inno3D 6800GT

Mikor tesztünk témáját kiötlöttük, megpróbáltunk beszerezni két darab PCI-E csatolójú 6800GT-t, de nagyon nagy fába vágtuk fejszénket. A magyar piacon egyszerűen lehetetlennek tűnt szerezni, senki nem is hallott róla... Aztán miután elkezdtük a tesztet, a szó szoros értelmében az utolsó pillanatban az Aqua Computer segítségével sikerült két Inno3D 6800GT-re szert tenni.
A kártya teljes mértékben a referencia-dizájnt követi, olyan mértékben, hogy csak a hűtőventilátor matricáján tudjuk felfedezni a gyártó kilétét. A GPU és a memóriák is a referenciaajánlást (350 mHz / 1 gHz) mutatta. A kártyán már két DVI-csatlakozó kapott helyet egy TV-out társaságában. A mellékelt cuccok megegyeztek a kistestvérnél (Inno3D 6600GT) taglaltakkal, annyi különbséggel, hogy itt már kaptunk egy speciális tápátalakítót is. Sajnos egy kicsit keveseltem az egy darab DVI - D-SUB átalakítót, mert a dual DVI kialakításnak köszönhetően így csak egy analóg monitort köthetünk rá alapesetben, szemben a kistestvérrel.

3DMark 05

Nézzük, mit mutatnak a kártyák a Futuremarkos lánykák tesztprogramja alatt. A teszteket három felbontásban (1024x758, 1280x1024, 1600x1200) és két féle beállítással (normál, illetve IQ mód, az utóbbi 4-szeres élsimítást, és 8-szoros anizotropikus szűrést tartalmaz) is lefuttatuk.

Ahogy a mellékelt kép is mutatja, SLI-módban az AFR-renderelési módot választotta az Nvidia.
A teszt azt mutatja, amit vártunk, középkategóriában egyértelmű 6600GT dominancia, bár a teszt során a 1280-ban és 1600-ban, IQ módban a tesztek nem voltak hajlandóak lefutni a kártyákon „Out of video memory" hibára utalva. Innen nyert egyértelmű bizonyítékot az a feltevés, hogy az SLI-módban nem duplázódik meg a videomemória nagysága, hanem külön kezeli a két kártya memória-mennyiségét. Felső kategóriában, alacsonyabb felbontásban egyértelműen a shaderek munkájára van a legnagyobb szükség, így a 6600GT SLI az 500Mhz-es órajelével egyértelműen kitűnik a hasonló specifikációval rendelkező, de lassabb magórajellel bíró megoldások közül. Viszont amint a memória-sávszélességre, és a memória menynyiségére helyeződik a hangsúly (a nagyobb felbontás, és a szűrők bekapcsolása miatt), annál inkább teret nyernek vele szemben a konkurensek, és a teljesítmény-növekedés az egykártyás megoldáshoz képest vészesen apad. Érdemes megnézni a 6800GT és az X800XL párharcát. Fej-fej mellett haladnak, de amint bekapcsoljuk a szűrőket, az Ati megoldása egyre jobban elhúz.
A legfelső szegmensben lévő 6800GT SLI nem talál kihívóra. Stabilan hozza a kb. 80 százalékos teljesítménytöbbletet a az egykártyás rendszerhez képest, de nézzük csak mi a helyzet élesben, játékok alatt!



Doom 3

A Doom 3-ról tudni kell, hogy erősen az Nvidia kártyákra lett optimalizálva, ráadásul OpenGL alatt az Ati kártyák amúgy sem igen vigéckednek, gyártójuk driverei miatt.
Ez a játék is AFR-t használt, mindjárt kiderül, vajon sikeres volt-e a választás.
Hogyha megnézzük a grafikont, egyből feltűnik, hogy az SLI-s rendszerek a kis felbontásokban szinte alig, vagy semmit nem gyorsulnak. A megoldás egyszerű: processzorlimites a játék, egyszerűen nem tudja kipörgetni az Athlon64 a GPU-kat. Ez a helyzet a felbontás emelésével, illetve a szűrők használatával eltűnik, és helyre áll a rend.
A középkategóriában ismét egyértelmű győztes születik a 6600GT személyében, míg a felső kategóriában a 6800GT (single) az úr.
A nagyobb felbontásokban szűrők mellett az Ati nagyjából pariban van a 6600GT SLI-vel, de szűrők nélkül igen lemarad. Az SLI teljesítmény-növekedését a kisebbik páron figyelhetjük meg jobban, 80 százalék körül alakul szűrőkkel, viszont azok nélkül nem elég meggyőző.
A nagyobbik SLI-t viszont csak a nagyobb felbontásban, szűrők mellett hatja meg a program, az alatt a proci visszafogja.

HL2

Itt viszont a Doom3-mal ellentétben az Atinak áll a zászló.
A fejlesztők egyértelműen az Ati R3xx-es sorozatára kihegyezve készítették a játékot. Nézzük mennyit jelent egy kis optimalizáció. A kisebb kártyák között ismét megszokott sorrend fogad, bár nem pont úgy, mint az előző teszteknél. Sőt, 1600x1200 IQ módban az X700 a vetélytárs fölé emelkedik (kérdéses a győzelem, merthogy sok haszna nincs, ugyanis ebben a felbontásban a kártya már nem igazán használható). Ellenben az X800XL szárnyal, kis felbontásban még a nagy SLI-t is maga mögé utasítja (a procilimit közbeszól, és az SLI fog a prociidőn is, ezért a gyengébb szereplés), míg a sima 6800GT-vel szemben végig fölül marad. A kis SLI is tartja az iramot az elején, aztán végére elfogy a szufla, lemarad a többiektől. Érdemes megnéznünk viszont az SLI teljesítménytöbbletét. A nagyobb felbontásokban is maxi-

mum 40 százalék körül alakul, ez nagyon gyenge eredménynek számít. A nagy SLI szinte végig procilimites, a legnagyobb felbontásban esik vissza egy picit, de ő is csak maximum 40 százalék teljesítménytöbbletet bír kicsikarni a duál működésből. Ez lesz a következménye, ha az optimalizálatlan AFR-t használjuk.

Far Cry

Tesztünk utolsó szereplője lassan megünnepli első szülinapját. De mégis, hála a patch-eknek és a nagyon eltalált engine-nek, grafikája még mindig megállja a helyét a legjobbak között.

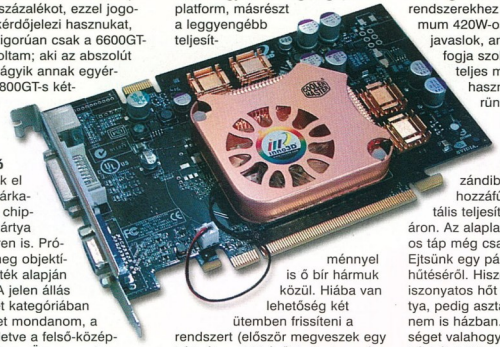
Ahogy az ábrára pillantunk, itt is azonnal szembeötlik a procilimit valahol 70 fps környékén. A kisebb felbontásban az SLI-s rendszerek rendre kisebb teljesítményt hoznak az egykártyás megfelelőjükkel szemben. Ez ismét az SLI erősebb CPU használatát jelenti. Az X700 ismét vereséget szenved a 6600GT-től, egyértelműen látszik az architekturális, illetve a sebességbeli hátrány. A felsőházban nagy csata megy, az X800XL, és a 6800GT fej-fej mellett mindenhol, a kisebbik SLI is velük tart, de csak a kisebb felbontásokban, a nagyobbakban lemarad, mint a borravaló. Az SLI rendszerek teljesítmény-növekedése itt sem lépi túl az 50 százalékot, ezzel jogosan megkérdőjelezi hasznukat, persze szigorúan csak a 6600GT-kre gondoltam; aki az abszolút csúcsra vágyik annak egyértelmű a 6800GT-s kétkártyás rendszer...

Konklúzió

Tekintsünk el most a márkahűségtől, chip- és videokártya gyártó téren is. Próbáljunk meg objektívan, ár-érték alapján dönteni. A jelen állás szerint két kategóriában kell ítéletet mondanom, a közép-, illetve a felső-középkategóriában. Összeszedtem egy táblázatba egy esetleges rendszer azon lényeges pontjait, melyek egy másik videokártya alkalmazásával módosulnak. Most nemcsak videokártyát fogunk vásárolni, hanem egy rendszert is, amely a videokártyánkat kiszolgálja. E rendszer pedig három elemből áll: az alaplapból, a tápegységből, illetve magából a videokártyából . A táblázatban kiemeltem még tesztértékeket is mind a négy tesztből, jellemzően azon módokból, amelyekben a rendszer hivatott jól teljesíteni. A középkategóriában ezt 1280x1024-ben, szűrők nélkül határoztam meg, míg a felső-középkategóriában szűrőkkel.

Mint láthattuk, az X700 és a 6600GT párharcát az utóbbi nyerte, és nem csak teljesítményben, hanem árban is. E mellé a kártya mellé 30 ezer forintból minőségi, egy PCI-E 16x slottal rendelkező alaplapot választhatunk, de lehet már kapni olcsóbban is deszkákat. A tápegység alsó határát én egy 350W-os minőségi darabban állapítanám meg, amelyet 13 ezer forint alatt bajosan valósítunk meg.

Ennél érdekesebb a helyzet a másik kategóriában. Itt három versenyző indul, és ebből kettő teljesítményben nagyon hasonló. Viszont van egy sarkalatos pont, amiben különböznek: az ár. Az Ati fenegyereke cirka 15 ezerrel olcsóbb, és ez a részemről eldönti a vitát, SM 3.0 ide, vagy oda. Az SLI egyrészt a legdrágább platform, másrészt a leggyengébb teljesítménnyel is ő bír hármuk közül. Hiába van lehetőség két ütemben frissíteni a rendszert (először megveszek egy kártyát, majd később, ha lesz rá pénz), akkora az árbeli különbség, hogy inkább eladom az egy 6600GT-met olcsóbban, és veszek a kipótolt pénzből egy akkor friss és ráadásul gyorsabb videokártyát. És nem kell vennem 15 ezerrel drágább alaplapot. Ezekhez a rendszerekhez én már egy minimum 420W-os minőségi tápot javaslok, amely biztosan meg fogja szolgálni az árát, és teljes megnyugvással használhatjuk rendszerünket.

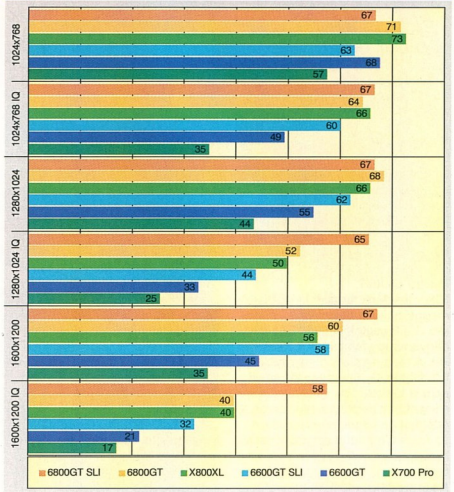


Nem esett még szó a 6800GT SLI-rendszerről... Igazándiból ehhez nem sok hozzáfűznivalóm van; brutális teljesítmény brutális áron. Az alaplap ára és az 500W-os táp még csak ront a helyzeten. Ejtsünk egy pár szót a rendszer hűtéséről. Hiszen a teszt alatt iszonyatos hőt termelt a két kártya, pedig asztalon volt tesztelve, nem is házban. Ezt a hőmennyiséget valahogy ki kell vezetni a házból, különben hamar búcsút mondhatunk szemünk fényének. Egy 5-6 ventilátort támogató házat kell vásárolni (az sem két fillér), vagy vízhűtéssel megoldani a problémát. Szóval ha valaki akar egy 6800-as SLI-t, annak rendesen ki kell nyitnia a pénztárcáját. De persze mindig lesznek olyan emberek, akik a legjobbat akarják, és nem fognak megalkuszni. Nekik termett az SLI.

Utoljára hagy térjek még vissza a három különböző 6600GT-re. Mindhárom nagyon hasonló teljesítménnyel bír (azonos, gyári órajelek mellett), viszont mégis van köztük különbség. Az ASUS és az Inno3D kártyája valószínűleg sokkal nagyobb tuningra képes az 1.6 ns-os memóriák használata miatt, mint a Gigabyte terméke, viszont az ASUS-nak, és a Gigabyte-nak nagyon jól cseng a neve az Inno3D-hez képest. Érdemes még egy pilantást vetni az árcédulákra is hogy még jobban keveredjen a kép. Az ASUS-ért 60, a Gigabyte-ért 50, míg az Inno3D kártyájáért bruttó 43 ezer forintot kell leszurkolni (kisker bruttó árak). Lehet mérlegelni, kinek melyik tetszik...

gyvi
gyvi@pc.games.hu

FAR CRY



	Radeon X700	Geforce 6600GT	Geforce 6600GT SLI	Geforce 6800GT	Radeon X800XL	Geforce 6800GT SLI
Videókártya	44 000 Ft	43 000 Ft	86 000 Ft	100 000 Ft	85 000 Ft	200 000 Ft
Alaplap	30 000 Ft	30 000 Ft	45 000 Ft	30 000 Ft	30 000 Ft	45 000 Ft
Tápegység	12 000 Ft	12 000 Ft	18 000 Ft	18 000 Ft	18 000 Ft	25 000 Ft
Összesített ár:	**86 000 Ft**	**85 000 Ft**	**149 000 Ft**	**148 000 Ft**	**133 000 Ft**	**270 000 Ft**
Far Cry fps	44	55	44	52	50	65
Doom 3 fps	33	58	44	49	40	73
HL2 fps	84	95	76	92	113	121
3DMark 05	1916	2293	-	2855	3020	5399

A teszthez szükséges kellékeket, illetve a tesztalanyokat az Aqua Computer, a CO-RUN Export-Import Kft., a Demand 2000 Kft. és a Ramiris Rubin Rt. biztosította számunkra. Köszönjük!

www.aqua.hu
www.corun.hu
www.demand.hu
www.ramiris.hu

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	179	SIMS biblia	P	800 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	067	Neverwinter Nights(2részben)	P	500 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	175	Final Fantasy: Crystal chron.	G	600 Ft	088	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal H.	P	400 Ft	173	Forbidden Siren	2	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P2,X,G	500 Ft	213	Sökdner TT	P	300 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
006	America	P	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	228	Sonic Advance 3 TT	A	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	215	Galleon	X	600 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	072	Oni	P	300 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	221	Spider-Man 2	2,X,G	600 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	075	Original War	P	300 Ft	168	Splinter Cell: Pandora tom.	P,2,X,G	600 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	183	Partners	P	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	196	Harry Potter Prisoner of Azk.	P	600 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	107	SWGB: Clone Camp.[Részben]	P	500 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	197	Harry Potter Prisoner of Azk.	2,X,G	600 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
131	Breed	P	600 Ft	201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	202	Syphon Filter: The Omega s.	2	600 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	196	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	150	Prince of Persia:Sands o. Time	P,2,X,G	600 Ft	153	Terminator 3: Rise o.t. mach.	2,X	600 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	110	The Elder Scrolls 3:Morrow.	P,X	400 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	200	Project Zero2: Crimson Butt.	2	600 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	222	Psi-Ops: The Mindgate cons.	2,X	600 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	172	James Bond 007: E. or Noth.	P,2,X,G	600 Ft	199	Red Dead Revolver	2,X	600 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	207	Joint Operations TT	P	300 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	135	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	220	Resident Evil: Outbreak	2	600 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	156	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	116	Tomb Raider Angel of darkn.	P,2	500 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	142	LoTR: The Return o.t. King	P,2,X,G	600 Ft	089	Robin Hood	P	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	090	Rune	P	300 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	219	Mashed	P,2,X	600 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	157	Secret Weapons Over Nor. TT	P,2,X	300 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Dest.	P	300 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	095	Serious Sam: The Second E.	P	400 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
224	Driv3r	2,X	600 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin s.	G	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	178	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	171	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2	600 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	160	Mission Impossible:O.Surma	2,X,G	600 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
035	Evil Island	P	300 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

251	Advance Guardian Hero. TT	A	300 Ft	241	Conflict: Vietnam TT	P, 2, X	300 Ft	247	Leisure Suit Larry: M.CL. GU	P, 2, X	400 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P, 2, X	600 Ft
231	Adventure of Sherlock Holm.	P	600 Ft	233	D-Day	P	600 Ft	248	Mortal Kombat: Decepti. GU	2, X	400 Ft	238	Silent Hill 4	P, 2, X	600 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft	229	Doom 3 GU	P	600 Ft	235	Nexus: The Jupiter Incid. GU	P	600 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P, 2, X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P, 2, G	300 Ft	243	Fable GU	X	600 Ft	237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	249	Tales of Symphonia TT	G	300 Ft
242	Burnout 3: Takedown GU	2, X	600 Ft	253	F-Zero: GP Legends TT	A	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
240	Chris Sawyer's Locomot. TT	P	300 Ft	245	Headhunter: Redemption	2, X	600 Ft	239	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	250	Tony Hawk's Undergr. 2 TT	P, 2, X, G	300 Ft
												236	Warhammer 40.000:D.o.W.GU	P	600 Ft

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:
A postákon kérhető „Belföldi pénzes-utalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

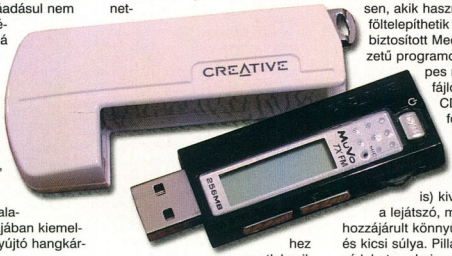
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.
A postautalványokat a következő címre kell küldeni:
CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

CREATIVE-KAVALKÁD

A gyártó téli-tavaszi újdonságai

A Creative termékei nem számítanak újdonságnak a számítástechnikai piacon, ráadásul nem egy termékük vált már etalonná kategóriájában. Cikkünkben szemezgettünk a jelenleg újdonságszámba menő hardvereszközök közül, így esett a választás néhány MP3-lejátszóra, egy optikai egérre (ilyet a Creative-tól még nem láttunk), valamint két, a kategóriájában kiemelkedő szolgáltatást nyújtó hangkártyára.



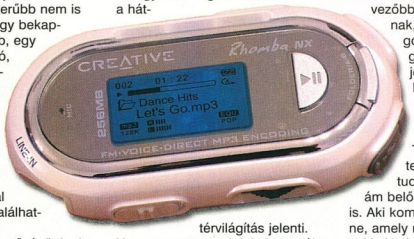
MuVo TX FM 256 MB

A tesztelt MP3-lejátszók közül az első egy picike darab volt, stílusos külsővel, praktikus kezeléssel és hosszú üzemidővel felvértezve. Az egész kialakításában az a mókás, hogy maga a lejátszó csak a fele az egész szettnek, a másik fele egy tok, amelybe az elem kerül, valamint amelynek segítségével a pántjára tudjuk akasztani, illetve az egészet utána a lejátszóhoz kapott átlátszó tokba tudjuk süpeszteni. Ha ebből kivesszük az USB-csatolós kis mütyürt, az szinte elvész tenyerünkben, így aki a MuVo eme példányát választja, számoljon azzal, hogy néha nehéz lesz megtalálnia a vásárolt lejátszóját, ha nem tart rendet a dolgai között.

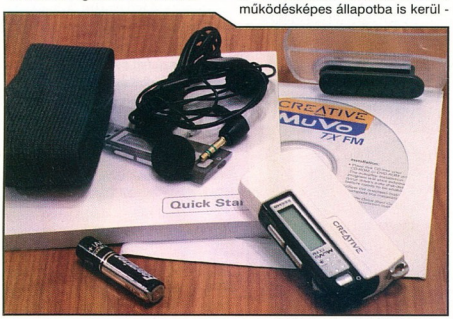
Az apró méret ellenére elég sok dolog került a belsejébe: 256 MB memória (létezik 128 MB és 512 MB méretű kivitelben), FM-rádió, hangrögzítő, valamint lehetőség a rádióadás rögzítésére. Továbbá kétsoros kijelző, menürendszer, és több nyelv támogatása. Amikor a fehér tokba rejtett USB-s bemenethez csatlakozik a lejátszó, az AAA-elem behelyezése után rögtön be is tudjuk kapcsolni, és elkezdhetjük használatát. Kezelése egyszerűbb nem is lehetne: van rajta egy bekapcsoló/lejátszó-gomb, egy hangerő-szabályozó, valamint egy, a számok átugrására, a rádióadók keresésére szolgáló kallantyú, amely balra, jobbra nyomható. Ha pedig ez utóbbit középen nyomjuk meg, azzal máris a menüben találhatjuk magunkat.

A menüben lesz lehetőségünk elérni a különböző funkciókat, melyek között az eligazodást egy grafikus rendszer segíti, amelyet mindenhol kísérnek a kiválasztott nyelvnek megfelelő feliratok is. Ha jól elszórakoztunk a ketyerével, akkor érdemes a számítógéphez csatlakoztatni a lejátszót, amely XP-s rendszerek esetében azonnal működésképes állapotba is kerül - akár egy csatlakoztatott külső háttértárolót, úgy kezelhetjük a rendszerünkön keresztül. Természetesen, akik használt tudják venni, fölteleníthetik a Creative által biztosított MediaSource nevezetű programot is, amely képes rendezni a zenei fájlokat, és zenei CD-ket tömörített formátumban alakítani.

A használat során (szó szerint is) kiválóan muzsikált a lejátszó, melyhez nagyban hozzájárult könnyű kezelhetősége és kicsi súlya. Pillanatok alatt hozzá lehet szokni a működéséhez, mintha csak a felhasználó kezébe teremtették volna az egész szettet. Az egyetlen negatívumot a hát-



térvilágítás jelenti. No, nem arra gondolok, hogy túl erős vagy gyenge lenne a fénye, hanem hogy amikor működésbe lép a világítás, akkor zavaró, fémes sípolás zavarja meg a lejátszást, amely csak akkor marad abba, amikor a fény is kialszik. Gyanítom, hogy nem egyedi esetről van szó, hanem szériatulajdonság ez a hangeffekt, amely azonban a teszt során az egyetlen negatívumnak bizonyult.



➔ *Tipp: Akinek kevés a 256MB, választhatja az 512MB-os verziót is, vagy a MuVo micro-drive-os megoldásait. Belépőszinten kiváló választás, ráadásul csupán egy elem kell hozzá.*

Rhomba NX 256 MB

A Rhomba NX már jobban hasonlít „átlagos" társaihoz méretében, de ezért cserébe nagyobb kijelzőt, és további szolgáltatásokat is kapunk. Az egyik legfontosabb képessége az, hogy bemeneti vonalról (line-in) is tud valósidőben hangot, illetve zenét rögzíteni, ahogy az ma már elvárható. Mindenhez kapunk külön kábeleket is (USB, line-in jack), továbbá egy nyakbaakasztós zsineget, meg az elmaradhatatlan földugaszokat, amelyek az összeállításban szereplők közül mindegyik példánynál szériatartozéknak számítanak.

A Rhomba hosszú működési idővel bír, mint ahogy előző társa is, ám mindehhez itt 2 AAA-s elemre lesz szükségünk. A kijelzőn jól követhető minden esemény, sőt, még a bal és jobb csatornák hangerejét is külön figyelemmel kísérhetjük. Ugyan ez a lejátszó is kiválóan passzol a tenyérbe, ez már nem vész el annyira benne, mint a MuVo TX FM, így talán kedvezőbb választás lehet azoknak, akiket zavar, ha túlságosan aprók a kezelőgombok, és minden (kijelző, gomb) egy néhány négyzetmillimétere területre van összesűrítve.

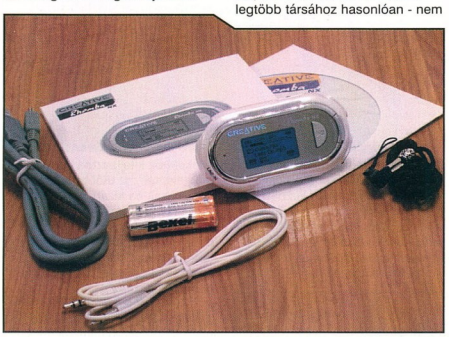
Tipp: Alapképességeit tekintve ugyanazokat tudja, mint miniatűr társa, ám belőle létezik 1GB-os verzió is. Aki komolyabb lejátszót szeretne, amely még extraszolgáltatásokkal is kecsegtet, annak a Rhomba megvásárlása ajánlott.

Nomad MuVo2 5 GB

A Creative termékskálájában lehet találni merevlemezzel (microdrive) működő példányokat is, így mi is bevettünk egyet a tesztbe. Igazából a kezelésében sok újdonságot nem lehetett találni az előbb már be-

mutatott MuVo-példányhoz képest. A kijelzője, a kezelése erősen hasonlít, noha itt egy analóg irányítógomb segít abban, hogy a menükben eligazodjunk.

Az igazán nagy újdonságot az 5 GB-os háttértároló jelenti, amelyre, valljuk be, elég sok adatot felpakolhatunk a zenék mellett.
A háttértároló élettartamát természetesen tesztelni nem tudtuk, de reménykedjünk benne, hogy nem néhány hónapos üzemre tervezték, így bírja a rázkódást és a változó környezetből érkező (főként fizikai) hatásokat. A másik eltérés az eddigiekben taglalt lejátszókhoz képest az akkumulátor, melyet a lejátszón keresztül tölthetünk föl. Ehhez használhatjuk az USB-csatlakozást is, vagy a 220-as kábelt, melyet szintén mellékelnek a csomagban. A gyári adatok szerint 14 órát húzhatunk ki egy teljes feltöltéssel, attól függően, mire és hogyan használjuk a lejátszót. Egy biztos: ennél jóval hosszabb ideig hallgathatunk zenét, amennyiben teljesen megtöltjük a kapott háttértárolót.
Ami viszont nagyon hiányzik a szettből, az a Wired Remote, amely nélkül bizony, az FM rádiót nem fogjuk tudni használatba venni. Mivel ez a csomagból kimaradt, ha ezt a funkciót is használni szeretnénk, újra a zsebünkbe kell majd nyúlnunk. Ezt leszámítva profi megoldással állunk szemben, amit a pénzesebb vásárlóknak nyugodt szívvel lehet ajánlani.



Tipp: Mindenképpen a Wired Remote-tal együtt mondható teljesnek a szett, így azonban nem két fillért kell kifizetnünk érte.
Az USB-s feltöltés ideális hordozható merevlemezzé varázsolja a Nomadot, így akárcsak a hordozható számítógépek, a lejátszónk a szórakoztatás mellett kiválóan besegít a munkában is.

Notebook Optical Mouse 800dpi
A Creative termékpalettáján találtam egy optikai egeret is, így ezt rögtön el is kértük a forgalmazótól, hiszen a gyártótól cincogi még nem járt a tesztlaborunkban.
A hordozható számítógépekhez készített egér minden paraméterében a mobilitás személyiségjegyeit viseli.
A kicsi, optikai szenzorral működő eszköz 800 dpi-s felbontással bír, amely lehetővé teszi a precíz munkát, ám a tükröződő felületeket - legtöbb társához hasonlóan - nem szereti. A kicsi méret mellett a kialakítás is előnyös, mivel mind zsebben, mind tenyérben kényelmesen elfér a jószág, ráadásul a görgőt is könnyű elérni, még akkor is, ha lapátkezekkel áldott meg bennünket a sors.
Arról, hogy a zsineggel ne legyenek problémáink, egy apró „csörlő" gondoskodik, mely a lehető legkisebb méretűvé varázsolja az egér USB-s (ill. PS/2-es - átalakítóval) csatlakozójának kábelét. Ha meghúzzuk valamelyik végén, a kábel azonnal enged, és nő a távolság az eszköz és a csatlakozó között. Ha rántunk egyet rajta, akkor pedig azonnal feltekeredik a hengerre, így pillanatok alatt eltűnik az amúgy elég hosszúra kinyújtható vezeték. Mivel ez egy mechanikusan működő alkatrész, amely fizikai igénybevételnek van kitéve, így gyanítom, hogy tökéletesen nem az idők végezetéig működik majd, sőt, megkockáztatnám, hogy talán ez lesz a legelső, ami tönkremegy az egéren - persze, valószínűleg csak évek múltán.

Ennek ellenére semmi kifogásolnivaló nincs az optikai eszközön. Akik szeretik az apró, elegáns kiegészítőket, melyek a lehető legkisebb helyen elférnek, mégis mentesek az esetlegesen az aprósággal járó kompromisszumoktól, azok kiváló társra lelhetnek a termékben.

Tipp: Ajánlott a hordozható számítógépek tulajdonosainak, akik nem barátkoztak meg a tapipaddal (touchpad), vagy a laptopon erező FPS-játékosoknak.

Sound Blaster Audigy 2 NX (USB)
Külső hangkártyával nem gyakran találkozik az ember, főleg talán azért, mert nem szereti senki külön cipelni magával a kártyát akkor, ha az amúgy bármelyik gépbe könnyedén beépíthető, illetve alaplapra integráltan amúgy már jelen van. A hordozható gépekhez is létezik PCMCIA-csatolós „szonyblaszter", mely térhangzást produkál. Ezt nem tudtuk beszerezni, így most egy USB-s külső hangkeltő eszközzel ismertetünk meg benneteket. Ezek arra jók, hogy még ott is lehet 7.1-es hangzást varázsolni, ahol amúgy valami alaplapra integrált szörnyedvény került csak a számítógépbe. Arról nem is beszélve, hogy a laptopok esetében hiába van PCMCIA-csatolónk, az ehhez készült eszközöket például az asztali PC-ken nem valószínű, hogy alapesetben használni tudnánk.

Bár külső egységről van szó, a legmo-

EAX ADVANCED HD

Az EAX jó pár éve már helyet kapott a nagyobb durranásokban - a legtöbb játékfejlesztő alapértelmezésben beleépíti a támogatást a játékba, hiszen használatával élethűvé lehet varázsolni a játékban helyet kapott effekteket.

Az Advanced HD ezt egy további szintre fejlesztette, és hogy ez mit is jelent, azt már talán minden Audigy 2 ZS-tulajdonos tudja. A megnövekedett számítási kapacitásnak köszönhetően (lehet, hogy lassan a hangkártyákra is hűtőbordák, esetleg ventilátorok kerülnek majd?) egyre jobb és jobb valósidejű hangmódosítások lehetségesek.

A Creative a technológia segítségével szeretne szabványt teremteni a játékkészítés területén, éppen ezért egyre jobb és jobb fejlesztőeszközöket is kiadnak, hogy minél kisebb költséggel és erőfeszítéssel, egyre több játék részévé váljon a technológia.

A zenék visszajátszásakor is használt vehetjük a valósidejű feldolgozásnak, hiszen az Audio Clean-Up segítségével a zenei anyagot varázsolhatjuk tisztábbá, a CMSS 3D a hagyományos MP3-akat és hasonló forrásokból származó hanganyagokat teszi akár 7.1-essé (upmix), valamint a nagyon alacsony bitrátájú MP3-akat jobb hangzásúvá.

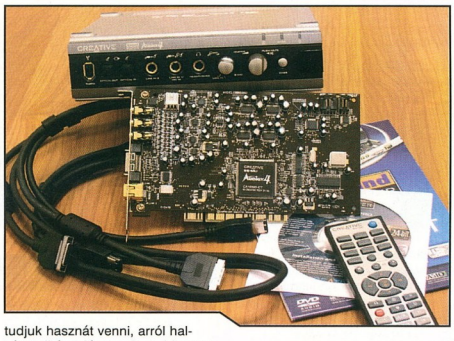
A kényelmi szolgáltatásokhoz tartozik a Smart Volume Management, amely előre olvassa a zenéket, és ha két szám között nagy különbség lenne a hangerőben, akkor ezt kiküszöböli a felhasználó számára, és a hangerőt automatikusan hozzáigazítja a következő számhoz. Természetesen ez nem fedi a teljes szolgáltatáslistát - ehhez érdemes ellátogatni a Creative oldalaira.

dernebb fejlesztések kaptak helyet benne, és semmiben sem kell hiányt szenvednünk - akár a csatlakozókat, akár a nyújtott teljesítményt tekintjük. A kifelé menő hang 24-bit/96kHz-nek felel meg, melyet az EAX segítségével tehetünk még valóságosabbá és élvezetesebbé. A beépített Dolby Digital EX dekóder lehetővé teszi a kiváló térhangzást, amelyhez 5.1-es, vagy akár 7.1-es hangfalszetteket is igénybe vehetünk. Amit pedig már a legújabb kártyákban megtalálunk, a DVD-Audio formátumot is támogatja a kis doboz. A sztereó hangokat a CMSS technológia révén képes surroundban továbbadni a hangfalak felé. Mindez kiegészül egy könnyen kezelhető központi egységgel és egy távirányítóval, meg némi bemutatóanyaggal CD-n és DVD-n.

Elsőre jól hangzik, de mit is kapunk valójában? A tesztek során megmutatkoztak az eszköz előnyei és hátrányai is, melyeket most megpróbálok sorra venni. A nyújtott minőség szinte tökéletes a filmeknél, zenéknél, valamint a játékoknál. Egyedül a térhangzás (AC3) esetében tapasztaltam, hogy a közvetlenül az NX-re csatlakoztatott 6.1-es Creative hangfalszett esetében a hang elég halk volt, és majdnem maximum hangerőre tekerve kellett a filmeket lejátszani. Erősítőt a két eszköz közé nem pakoltam. Többször is ellenőriztem a szoftveres és hardveres hangerő-szabályozókat, de semmi. Nálam valamiért érezhetően halkabbak voltak az ilyen 5.1-es forrásanyagok - viszonyítva egy PCI-os Audigy teljesítményéhez.

A másik komoly problémát az adatátvitel okozta a DVD-Audiónál. Ugyan a kézikönyv és a mindenféle tájékoztató anyagok is azt hangoztatják, hogy az USB 2.0-ás átvitel bőven elegendő a DVD-n helyezkedő 24-bit/96kHz-es hanganyag akadozásmentes visszajátszásához, ezt gyakorlatban nem sikerült megtapasztalnom. A kristálytiszta sampler disc néhány másodpercig kiválóan szólt, majd utána elkezdett szaggatni. Az NX egy ASUS M6N-hez lett csatlakoztatva, amelyen természetesen 2.0-ás USB-verzió található. Hogy őszinte legyek, nem hiszem el, hogy ne tudna ennyi adatot szállítani a HUB úgy, hogy semmi más nincs rácsatlakoztatva. Sajna a teszt pillanatában a többi gép csak USB 1.1-et tudott, így most konkrét választ nem tudok mondani arra, hogy aki ilyen minőségű hanganyaghoz szeretné használni a ketyerét, annak elég lesz-e az USB-kábel adatátviteli sebessége a folyamatos lejátszáshoz vagy sem, illetve, hogy nagyobb USB-s terhelés esetén romlik-e a hangminőség a nagyobb adatforgalomnak köszönhetően.

Egy biztos, ezt a megoldást nem utazás közbenre találták ki, hiszen külső áramforrásra is szükség van a működtetéséhez. No jó, de amúgy sem gondolta senki komolyan, hogy például a vonaton 7.1-es hangfalszettet találunk, nem? Hogy pontosan mikor is tudjuk használ venni, arról halvány elképzelésem sincs, hiszen a surround hangzáshoz mindenképpen szükség lesz néhány nehéz zajládára. Mindenestre egy teljes repertoárral rendelkező külső hangkártyát láthattunk, amely kis gyerekbetegségekkel azért még rendelkezik, viszont könnyen kezelhető, és az alapvető funkciókat jól ellátja.

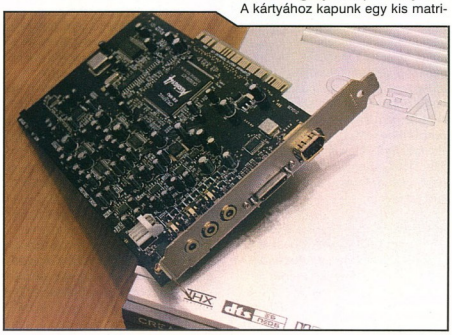


Tipp: Hordozható gépekkel rendelkező olvasóinknak a PCM-CIA-csatolós SB-t, a többieknek meg az Audigy 4-et tudjuk javasolni.

Sound Blaster Audigy 4 Pro

Ugyan a cikk második felére hagytam az igazi nagy durranást, ezt megpróbálom majd ellensúlyozni azzal, hogy kicsit részletesebben értekezem a legújabb Audigy-ről. A Creative körülbelül a Sound Blaster Pro környékén kezdett hazánkban is nagyon népszerűvé válni, és ebből a helyzetből vetélytársainak mostanáig sem sikerült elmozdítaniuk. Ugyan az idők során konkurens szabványok, direkt játékokhoz kifejlesztett kártyák is megjelentek, az utóbbi időben szinte csak és kizárólag EAX-os játékok jelennek meg PC-hez. Az Audigy lett az etalonnak számító hangkártya, és ennek következtében ma már potom áron juthatunk a PCI-os zajkeltők korábbi generációihoz.

A 4-es széria Pro változatának doboza már külsőre tekintélyt parancsoló; az elején elolvashatjuk az összes támogatott szabványt, a kártya mellé csomagolt játékszoftverek nevét, és láthatjuk magát a kártyát, a távirányítót, valamint a külső dobozt, amelyen a legtöbb ki- és bemenet található. Amikor mindezt kicsomagoljuk, elégedetten nyugtázzuk, hogy nem levegővel telítették meg a méretes csomagolást. A kártya mellett ott figyel a csatlakozó a külső egységhez, maga a külső doboz, távirányító (ugyanolyan, mint a külső hangkártyához), meg egy tápegység-csatlakozó. Továbbá a CD-k, melyeken a különböző alkalmazások és meghajtók kaptak helyet. A kártyához kapunk egy kis matri-



DVD-AUDIO

Több mint 20 éve létezik lassan a CD-formátum, és ahogyan a DVD-k megjelentek a piacon, úgy rögtön fölmerült az a gondolat is, hogy lehet, nem csupán a videók fognak óriási változásokon átmenni, de a zenei CD-k is. Ez eleddig nem igazán történt meg, ám a formátum azért megszületett, és a DVD-Audio nevet kapta.

A kor elvárásainak megfelelően ez már többcsatornás zenei anyagot képes tárolni, méghozzá a mai másolásvédelmi eljárásokkal védve a rajta tároltakat. Ez természetesen nem jelent feltörhetetlen védelmet, hiszen ma már ugyanúgy elérhetők az erre kitalált szoftvereszközök, mint a DVD videó esetében.

És hogy mivel is tud többet a DVD-Audio, mint a videók mellet található térhangzású hanganyag? Ugyan a ma kapható asztali gépek is képesek ezeket lejátszani, itt Dolby Digital vagy DTS kódolásra van szükség, ráadásul kisebb a maximálisan használható sávszélesség. A csak hanganyagot tartalmazó korongok (és a DVD-Audiót támogató eszközök) esetében azonban 9Mbit/s adatátvitel érhető el, és ennek eredményeképpen kristálytiszta, kiváló minőségű zene varázsolható a hangfalakba. Ennek a hangzását leírni lehetetlenség, ezt tényleg mindenkinek magának kell hallania!

Mivel manapság már a hangkártyák tudják kezelni a szabványt, a DVD-olvasók pedig olvasni a lemezt, így már csak a megfelelő minőségű hangfalszettre, és néhány forgalomba hozott korongra van szükség ahhoz, hogy valaki otthon élvezhesse a technológia előnyeit. Ráadásul, ahogy ez a számítástechnikánál már csak lenni szokott, nem is kell túl komoly összeget rászánni a bővítésre.

cát, amelynek segítségével nem fogjuk többé összekeverni, hogy a hangfalak részéről érkező kábeleket melyik csatlakozóba kell kötnünk (színkóddal lehet azonosítani), valamint egy másik ragacsot, amelyet a házunk oldalára bigyeszthetünk, onnantól kezdve gépünk büszkén hirdeti, hogy ő bizony, 24-bites jószágot rejt magában.

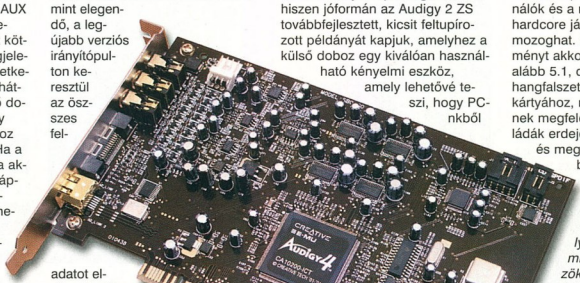
Ha végigvesszük az asztali dobozkát, a következő csatlakozókat találjuk rajta: FireWire (x2), optikai ki- és bemenet, Line-In bemenetek (x3 - ebből egy mikrofonbemenetként funkcionál, egy pedig kompozitká-

belekhez van), fejhallgató-kimenet, 2 hangszabályozó (egy a Line-In 1/Mic-hez, egy a master volume-hoz) tekerő, CMSS kapcsoló, infravörös fogadóegység, MIDI in és out, SPDIF be- és kimenet, digitális kimenet.

Maga a kártya nem igazán különleges, hacsak a tápcsatlakozót nem tekintjük annak (a dobozban lapuló tápkábelen nincs elosztó - nem úgy, mint a videokártyák esetében!). Viszont van rajta egy AUX és egy SPDIF csatlakozás, melyekre a CD/DVD meghajtókat köthetjük. A ház hátulján így megjelenő csatlakozások pedig a következők: 3 hangfal-kimenet (első, hátsó, közép-subwoofer), a külső doboz csatlakozója, valamint egy FireWire, amely szintén a doboz csatlakozójaként funkcionál. Ha a dobozt nem kötjük rá, a kártya akkor is üzemel (ekkor a külön tápcsatlakozóra sem lesz szükségünk), ám elég sok ki- és bemenetnek mondhatunk ezzel a döntéssel együtt búcsút, a kényelmi funkciókról nem is beszélve!

A tesztek során a kártya minden téren remekelt. A legfrissebb EAX-technológiát támogató játékok csodálatosan szólnak, ahogyan a DVD-Audio is kristálytiszta hangzást eredményezett. Itt - belső kártyáról lévén szó - természetesen a korábban emlegetett adatátviteli problémák nem léptek föl. Persze mindezért a minőségért felelnek a beépített és támogatott szabványok és kódolók is, mint amilyen a DTS és Dolby Digital-EX is - hogy a THX-es minősítésről ne is beszéljünk! Zajos kimeneti hangra nem is számítottunk, hiszen ezt már elég régóta sikerült kiölni a Creative kártyáiból, ám ha lehet, a minőséget sikerült még magasabb szintre emelni, hiszen a nagyobb számítási igényt támasztó funkciók, mint amilyen az EAX is, valós időben, problémamentesen működnek. (Na jó, ez sem újdonság az Audigy 2 óta...)

A feltelepített szoftverek könnyen kezelhetők, és minden egyes funkciót elérhetővé tesznek a felhasználó számára. A telepítés gyerekjáték, és újraindítás után rögtön elérhetővé válnak a kártya funkciói. A mellékelt szoftveres körítés több mint elegendő, a legújabb verziós irányítópulton keresztül az összes fel-



adatot elvégezhetjük - legyen szó EAX-beállításról, a hangszórók pozicionálásáról, THX-es beállításokról, grafikus EQ-ról, vagy éppen a különböző ki- és bemenetek hangerejének állításáról. Érdemes az összes feltelepíteni, még ha elsőre soknak is tűnik a gyűjtemény, mivel kell egy kis idő, míg kitapasztaljuk, pontosan melyiknek is tudjuk használ venni a mindennapokban. A Creative saját lejátszót írt a DVD-Audio formátumhoz, ezt mindenképpen érdemes föltelepíteni az ilyen formátumú zenék meghallgatásához.

Sok újdonságot nem sikerült fölfedezni a kártya képességei között, hiszen jóformán az Audigy 2 ZS továbbfejlesztett, kicsit feltupírozott példányát kapjuk, amelyhez a külső doboz egy kiválóan használható kényelmi eszköz, amely lehetővé teszi, hogy PC-nkből multimédiás központot varázsoljunk, és lehetőleg mindent irányításunk alatt tudjunk egy-két távirányító segítségével. Az egyetlen kifogásolnivaló, amit felhozhatunk a kártya ellenében, az a gameport hiánya. Sajnos ezt mellőzni kell az Audigy 4 esetében, így aki még nem tért át USB-s eszközökre, annak valamilyen más megoldást kell találnia az irányítóeszközök csatlakoztatására.

Az elsődlegesen megcélzott kör valahol a professzionális felhasználók és a magas minőségre éhes hardcore játékosok környékén mozoghat. Egy biztos, az igazi élményt akkor tudjuk elérni, ha legalább 5.1, de inkább 6.1 vagy 7.1 hangfalszettet csatlakoztatunk a kártyához, majd beülünk a THX-nek megfelelően beállítgatott zajládák erdejének kellős közepébe, és megnyomjuk a Play gombot a távirányítón...

Tipp: Kiváló választás azoknak, akiknek az elsődleges helyen a minőség, valamint a legújabb eszközök birtoklása szerepelnek - bármi áron. (Az 50ezer forint fölötti ár azért luxusnak számít ezen a téren.) Akiket viszont jobban érdekelne hasonló teljesítmény alacsonyabb ár mellett, azok számára tudom javasolni a közel negyedennyiért beszerezhető Audigy 2 ZS-t, melyből több változat is forgalomba került, így a felszereltségtől függően több síkon mozognak az árak is.

Chilly
chilly@pc.games.hu

A cikkben szereplő hardvereket a Ramiris Rubin Rt-től kaptuk a tesztelésre. Köszönjük!
www.ramiris.hu

CMSS

A Creative technológiája, mely azt hivatott elérni, hogy a sztereó hangzást teljes térhangzássá varázsoljuk (Creative Multi-Speaker Surround). Ehhez csak az kell, hogy a hangkártya támogassa ezt a technológiát, majd pedig a kimenetekre hangfalakat, illetve fülhallgatót csatlakoztassunk. Természetesen az eredmény nem hasonlítható valódi térhangzáshoz, de tagadhatatlanul sokkal jobban szólnak ennek segítségével a zenék fülhallgatón, vagy asztali speakereken.

RICHIE Production
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
S.O.S. PC SEGÉLY
HÍVÁSRA HÁZHOZ MEGYÜNK!
OPERÁCIÓSRENDSZER, JÁTÉKOK, FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK TELEPÍTÉSE - BEÁLLÍTÁSA. RENDSZER KARBANTARTÁS, A GÉP JAVÍTÁSA, BŐVÍTÉSE, VIRUSÍRTÁSA. ADÁS-VÉTEL, TANÁCSADÁS. CD-DVD ÍRÁS, ADATMENTÉS.
PAPP LÁSZLÓ RICHÁRD
mobil: 06 309 520 320
Tel/fax/üzenet: 35 987 35
E-mail: djrichie@chello.hu

WINDOWS XP BŐVÍTÉS-SZÉPÍTÉS

Avagy hogyan varázsoljuk gépünket mindentudó munkaállomássá

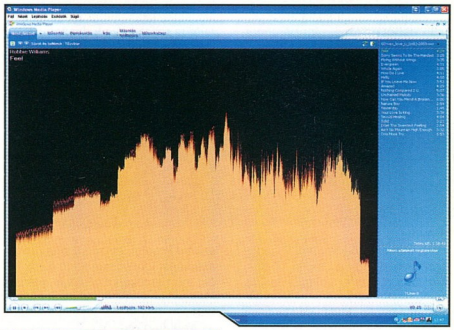
Manapság már nincs olyan operációs rendszer, ami néhány hónapnál, vagy néhány hétnél tovább bírná, már ami az otthoni felhasználást illeti. Mindig van ötletünk, hogy mit lehetne javítani, bővíteni, cserélni, variálni, és ennek egy idő után a rendszer látja kárát. Kicsit összekuszálódnak a bitek... Ilyenkor több vesződségünk van a gépünkkel, mint amennyi örömünk benne, és elkezdünk gondolkodni, hogy egy 2,5 kilós kalapács mekkora segítséget tudna nyújtani. Amennyiben egy kicsit odafigyelünk a telepítés során, akkor sok kálváriától kímélhetjük meg magunkat.

Mindenki máshogy szeret telepíteni és a telepítés során megvannak azok az automatizmusok, melyeket használ. Nekem az a tapasztalatom, hogy minden telepítésből lehet tanulni. Még a mai napig találkozom olyan hibákkal, melyekkel azelőtt sohasem, de ezeket többé-kevésbé meg lehet oldani saját korlátainkon belül. Remélem, az alábbiakban tudok egy kis segítséget nyújtani ahhoz, hogy ne kelljen 1-2 héttel az installálás után újra a *„format c:\"* parancsot kiadni gépünknek.

Akkor kezdjük az elején. A telepítés alapvetően nem okoz nagy gondot. Ha hardver-összeférhetetlenség miatt valamelyik résznél kiakadt a telepítő, azt a legegyszerűbb úgy korrigálni, hogy a problémás hardvert a telepítés idejére kivesszük a gépből (később majd minden gond nélkül vissza tudjuk tenni, de ehhez egy már működő dot, amely elengedhetetlenül szükséges gépünk működéséhez, akkor már egy kicsit komplexebb a probléma. Én azt az eljárást alkalmazom, hogy a videokártya órajelét alapra állítom, illetve a lehető legkisebbre veszem, memória esetén pedig a válaszidőt megnyújtom. Ezek után általában már zökkenőmentes az installálás. Ha mindezek ellenére nem érjük el a várt eredményt, akkor érdemes vagy a gyártóhoz fordulni (interneten), vagy ahhoz a céghez visszamenni, ahol vettük a hardverünket és megpróbálni valami más forrásból származó egységet beszerezni (már ahol ez lehetséges). Hangsúlyozom, hogy a fent sorolt műveleteket csak akkor kell alkalmazni, ha a telepítés során már sokadszor találkozunk a kék képernyővel...

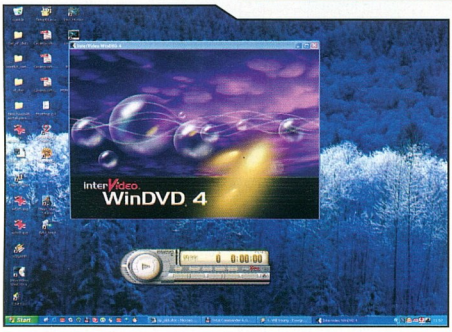
Ha már túl vagyunk a kezdeti nehézségeken, akkor a várhatóan 30-40 percig tartó folyamat eredlítás szükséges, hogy használni is tudjuk a gépünket, mégpedig úgy, ahogy mi akarjuk.

Először is, le kell töltenünk az internetről a videokártyánkhoz az, amit fel akarunk telepíteni és mi az, amit nem. Nem javaslom, hogy mindent automatára tegyünk, mert vannak olyan újítások, amire gépünknek nem min-



den esetben van szüksége. Érdemes szortíroznunk.

A már meglévő, viszonylag összeszállt oprendszerünknek szüksége lesz néhány kiegészítő programra, melyek segítik a felhasználót a mindennapos használatban. Ezek között van a Windows Media Player vagy Winamp, egy képnézegető, egy codec-csomag, egy Acrobat Reader, egy vírusirtó és egy tűzfal, egy letöltésvezérlő, egy fájlkezelő program és végül, de nem utolsó sorban egy alternatív bön-



oprendszer kell). Amennyiben egy olyan eszköz (többnyire a memória és a videovezérlő) okoz gondot, amely elengedhetetlenül szükséges gépünk működéséhez, akkor már egy kicsit komplexebb a probléma. Én azt az eljárást alkalmazom, hogy a videokártya órajelét alapra állítom, illetve a lehető legkisebbre veszem, memória esetén pedig a válaszidőt megnyújtom. Ezek után általában már zökkenőmentes az installálás. Ha mindezek ellenére nem érjük el a várt eredményt, akkor érdemes vagy a gyártóhoz fordulni (interneten), vagy ahhoz a céghez visszamenni, ahol vettük a hardverünket és megpróbálni valami más forrásból származó egységet beszerezni (már ahol ez lehetséges). Hangsúlyozom, hogy a fent sorolt műveleteket csak akkor kell alkalmazni, ha a telepítés során már sokadszor találkozunk a kék képernyővel...

Ha már túl vagyunk a kezdeti nehézségeken, akkor a várhatóan 30-40 percig tartó folyamat eredményeképpen kapunk egy nagyon szép és „szemétmentes" rendszert. Még néhány apró beállszükséges drivert. A kétfajta alapvető meghajtóprogram a Forceware és a Catalyst. Előbbi a nVidia típusú, míg az utóbbi az Ati Radeon típusú kártyákhoz szükséges meghajtó. A legfrissebb verzió mindig fent van a *www.letoltes.com* site-on illetve a gyártó saját oldalain is.

Ha már sikerült elérnünk a megfelelő felbontást és a legjobb képernyő-frissítési frekvenciát, akkor vehetjük tovább a szükséges dolgokat.

Ha már XP-telepítésről beszélünk, akkor mindenképpen érdemes felmenni a Windows Update oldalára, ahol a legfontosabb és legújabb frissítésekhez lehet hozzájutni. Érdemes a gépet úgy beállítani, hogy önmaga keresse meg a fellelhető összes update-et, ezután mi választhatjuk ki, hogy mi

TIPPEK

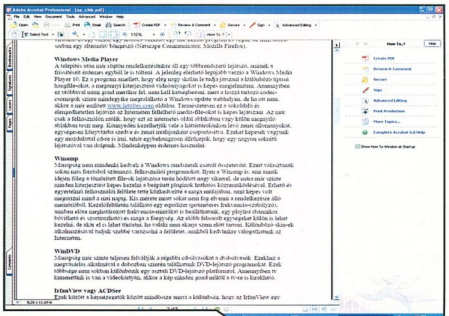
A Windows XP leállításának ideje hosszúra nyúlhat, ha a programok kilövése előtt hosszú a várakozási idő. Ennek az értékét két kulcs határozza meg a regisztrációs adatbázisban, az egyik a HungAppTimeout, a másik a WaitToKillAppTimeout. Ez a két kulcs a Windowsból való kilépésnél történő programleállításoknál is szerepet játszik. A start menü futtatás ablakába írjuk be a „regedit" szót, hogy elindítsuk a regisztrációs adatbázis-szerkesztőt. Keressük meg a bal oldali faszerkezetben a HKEY_CURRENT_USER/Control panel/Desktop könyvtárat, itt található a két kulcs. Értékük ezredmásodpercben van megadva. A HungAppTimeout alapértéke 5000, vagyis 5 másodperc, a WaitToKillAppTimeout alapértéke 20.000, vagyis 20 másodperc. Szabadon módosíthatjuk az értékeket kisebb számokra, hogy ne legyen akkora a várakozási idő. Figyeljünk oda, hogy a HungAppTimeout értéke legyen az alacsonyabb szám.

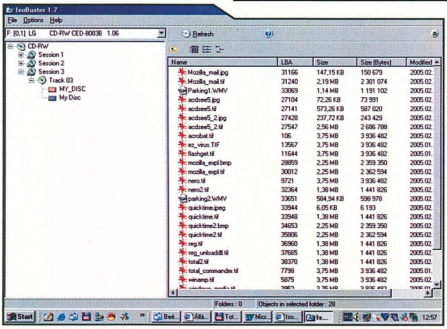
gésző (Netscape Communicator, Mozilla Firefox).

Windows Media Player

A telepítés után már rögtön rendelkezésünkre áll egy többrendszerű lejátszó, amelynek a frissítéseit érdemes egyből le is tölteni. A jelenleg elérhető legújabb verzió a Windows Media Player 10. Ez a program amellett, hogy elég széles skálán le tudja játszani a

különböző típusú hangfájlokat, sokféle kiterjesztésű videoanyagokat is képes megjeleníteni. Amennyiben ez utóbbival némi gond merülne fel, nem kell kétségbeesni, mert a hozzá tartozó codec-csomagok szinte mindegyike megtalálható a Windows update webhelyen, de ha ott nem, akkor a már említett *www.letoltes.com* oldalon. Természetesen ez a sokoldalú és elengedhetetlen lejátszó az interneten fellelhető médiafájlokat is képes lejátszani. Az már csak a felhasználón múlik, hogy ezt az internetes oldal ablakában vagy külön megnyíló ablakban teszi meg. Könyvtárba szedve és zenei műfajonként csoportosítva könnyedén kezelhetjük vele a





háttértárolónkon lévő zenei állományokat. Ezeket képesek vagyunk egy mozdulattal CD-re is írni, tehát állíthatom, hogy egy nagyon sokrétű programmal van dolgunk. Mindenképpen érdemes használni.

Winamp

Nem mindenki kedveli a Windows rendszerek csatolt összetevőit. Ezért választanak sokan más forrásból származó felhasználói programokat. Ilyen a Winamp is, amely annak idején főleg a tömörített fájlok lejátszása terén hódított nagy sikerrel, de mára már szinte minden kiterjesztést képes kezelni a beépített pluginokkal.

Egyértelmű felhasználói felülete tette közkedveltté a maga műfajában, és ezt képes volt megőrizni mind a mai napig. Kis mérete miatt nem fog sokat elvenni a rendelkezésre álló memóriából. Kezelőfelületén található egy equalizer (potméteres frekvencia-szabályzó, amelyben előre meghatározott frekvencia-mintákat is beállíthatunk), egy playlist (bármikor bővíthető és szortírozható) és maga a főegység. Az előbb felsorolt egységeket külön is lehet kezelni, de akár el is lehet tüntetni, ha valaki nem akarja szem előtt tartani. Különböző skinek alkalmazásával tudjuk szebbé varázsolni a felületét, amelyekből kedvünkre válogathatunk az interneten.

WinDVD

Manapság már szinte teljesen felváltják a régebbi CD-olvasókat a dvd-olvasók. Ezekhez a megvásárlás alkalmával a dobozban szintén találhatunk DVD-lejátszó programokat. Ezek többsége nem sokban különbözik egy asztali DVD-lejátszó platformtól. Amenyiben tv-kimenetünk is van a videokártyán, akkor a kép minden gond nélkül a tv-re is kirakható.

IrfanView vagy ACDSee

Ezek között a képnézegetők között mindössze annyi a különbség, hogy az IrfanView egy freeware (ingyenesen hozzáférhető), az ACDSee pedig egy shareware program. Ez utóbbi egy kicsit fejlettebb, de a gyártó cég csak egy időkorlátos verziót bocsát a rendelkezésünkre ingyen, hogy elhúzza előttünk a mézesmadzagot. Lényegesebb különbség a két progi között mindössze az, hogy az utóbbival szerkeszthetjük is a képeket, az elsővel csak nézegetésre van lehetőségünk. Mindenesetre az IrfanView méretéhez képest (856 kB) nagyon sokoldalú és iszonyú hatékony képnézegető, túl sok helyet sem foglal a memóriából. Szinte minden fájlformátumot ismer, és ezekre menteni is képes.

TIPPEK

Ha kíváncsi vagy, hogy XP-rendszer alatt milyen parancsokat futtathatunk, és ezek milyen feladatokat hajtanak végre, próbáld ki ezeket.(A parancsokat a Futtatás beviteli mezőjébe kell írnunk.)

cleanmgr.exe - Adathordozók karbantartása, takarítása.
cmd.exe - A parancssor előhívása.
dxdiag.exe - Direct X diagnózisprogram.
regedt32.exe - Registry editálása.
taskmgr.exe - Task manager.
certmgr.msc - Windows tanúsítvány (igazolvány) manager.
compmgmt.msc - Computer adminisztráció.
diskmgmt.msc - Az adathordozók adminisztrációja.
devmgmt.msc - Az XP eszközkezelője.
eventvwr.msc - Események kimutatása.
fsmgmt.msc - Az elérhetővé tett könyvtárak.
gpedit.msc - A számítógép és a csoportok konfigurálása.
lusrmgr.msc - A csoportok és felhasználók konfigurálása.
perfmon.msc - Rendszermonitor.
secpol.msc - Biztonsági beállítások.
services.msc - A szolgáltatások adminisztrációja.

Nero Burning ROM

Manapság ha egy CD-írót vesszünk, akkor a dobozban már ott rejtőzik egy Nero Burning. A CD-íráson kívül számos más lehetőséget is kezünkbe ad: tudunk vele iso-fájlt készíteni (CD-kép), CD-borítót készíteni, zenei ill. adat CD-t összeállítani, akár ezek keverékében is (akár mp3-ból is képes a CD-lejátszók által használt fájltípus kiírására). DVD, videó, szupervideó ill. fotó CD létrehozására is lehetőségünk van. A program nézi a meghajtóink sebességét, és ez alapján választhatunk, hogy milyen gyorsan akarunk írni vele.

A Nero StartSmart egy olyan része a programnak, amely barátságos felhasználói felületével nagyban megkönnyíti a munkánkat. Átlátható és egyértelmű ikonjaival egyszerűen eljuthatunk a CD-írás pillanatáig. Végigvezet minket a fájlok hozzáadásától a CD megírásáig tartó folyamaton ennek köszönhetően a teljesen kezdők is boldogulnak vele. Virtuális meghajtót is tartalmaz a program, amely hasznosságát nem kell ecsetelnem, ha egy CD megírása a kérdés. Ennek segítségével kipróbálható, hogy az adott iso-fájlban milyen CD-tartalomra találtunk, érdemes-e kiírni vagy mehet a virtuális kukába.

Daemon Tools

Egy virtuális meghajtó sokszor segítségünkre lehet, az előbb említett dolgok miatt. Önmagában képes akár 4 CD-kép file ke-

TIPPEK

A DOS egyik öröksége a 8+3-as fájlnév. Mivel NTFS-t használunk (ha nem, célszerűbb mielőbb áttérni), semmi szükség erre, nyugodtan kikapcsolhatjuk ezt a kompatibilitási opciót:
A HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Files\System kulcsban az NtfsDisable8dot3NameCreation értéket módosítsuk 1-re.

A Prefetcher nevű szolgáltatás segítségével gyorsabban indulnak el bizonyos gyakran futtatott programjaink a bootoláskor.
A HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management\PrefetchParameters kulcsban lévő EnablePrefetcher értéket vegyük szemügyre. Az alapbeállítás a 3, próbáljuk megkeresni az optimálist 1-6 között (ajánlott az 5).

Ha megmondjuk az XP-nek, hogy leálláskor törölje a lapozófájlt, valamivel gyorsabban fog bootolni. A HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management kulcsban állítsuk át a ClearPageFileAtShutdown értéket 1-re!

zelésére. Ki is kapcsolhatjuk, ha nem akarjuk, hogy jelen legyen. Könnyen kezelhető, pici, barátságos és nagyon hasznos alkalmazás.

Acrobat Reader

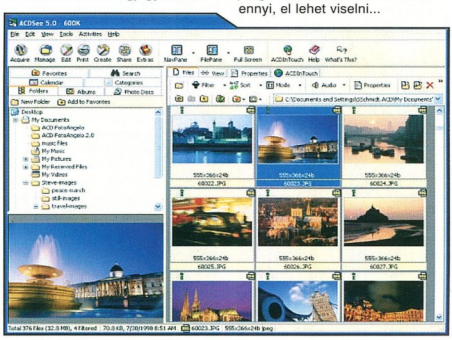
Többnyire az Interneten található pdf-típusú fájlok megjelenítésére használjuk. A Portable Document Format (pdf) egy olyan fájltípus, amelyet egy komplett Office csomag megléte nélkül is képesek vagyunk megnézni, holott alapvetően ez egy dokumentum. Mindössze erre a kis programra van szükségünk hozzá.
Mi magunk is készíthetünk ilyen állományokat, mégpedig az Acrobat programmal. Ez virtuális nyomtatási lehetőséget ad Officeunk egyes részeinek. A nyomtatási parancs kiadásakor azt kell csak meghatároznunk, hogy fizikai nyomtatóra küldjük-e az adatokat vagy az Acrobat által létrehozott formába írjuk ki a merevlemezre. Ekkor alakul ki maga a pdf file. Ilyen formában természetesen nincs senkinek lehetősége belejavítani az állományunkba. Ma már elengedhetetlen ...

eTrust EZ Antivirus és Zone Alarm

Ezeket a programokat ugyan nem lehet egy lapon említeni, de mégis egy csoportba oszthatók.
Az interneten való böngészéshez, levelezéshez szükségünk van antivírus programra és tűzfalra is. Erre a két funkcióra találták ki a fenti két programot. Mindkettőből egy shareware-t bocsát rendelkezésünkre a cég, de ez akár egy évig is aktív lehet. Érdemes tehát kipróbálnunk, hogy mit is tudnak. Kezelésük egyszerű, nem igényel különösebb szakértelmet.
Az antivírus kiszűri a folyamatosan áramló spam-eket, a felnyíló ablakokat és figyelmeztet ezek jelenlétére, ha valamilyen úton-módon telepítenének valamit gépünkre. Folyamatosan loggol, tehát vissza tudjuk nézni, hogy mikor találkoztunk már az újra és újra betolakodó vírusokkal, és a trójai behatolásokat is észleli. Frissítéseit a neten mindig meg lehet találni, ezeket automatikusan is képes letölteni.
A Zone Alarm egy tűzfal, amely a háttérben működő programok kezelését koordinálja aszerint, hogy melyik csatlakozik a netre és melyik nem. Amennyiben érzékeli, hogy valamelyik programunk az interneten próbál kutakodni, vagyis kifelé irányuló szándéka van, akkor megkérdi tőlünk, hogy akarjuk-e, hogy ezt megtegye. Amelyik programnak nincs erre szüksége, azt ne engedélyezzük. Megvéd a betolakodó kívánságkodókkal szemben is, és képes visszanyomozni a behatoló számítógép helyét is (backtrace).

Flashget

A legismertebb letöltésvezérlő. Ha internetkapcsolatunk nem túl stabil, akkor találkozhatunk letöltés-szakadásokkal. A program segítségével ilyen esetekben az egész procedúrát nem kell újra, teljesen az elejéről kezdeni. Érzékeli, hogy a letöltés hol maradt félbe, és egyszerűen onnan folytatja, ahol az abbamaradt. Még a letöltés helyét sem kell újból beállítani, mindent megjegyez és tesszi a dolgát. Ha háttérben fut, akkor az ablakban látható egy kis diagram, amely mutatja, hogy hol tart a folyamat. Egyszerre három fájlt képes letölteni, és fájlonként öt csatornán történik a kommunikáció.

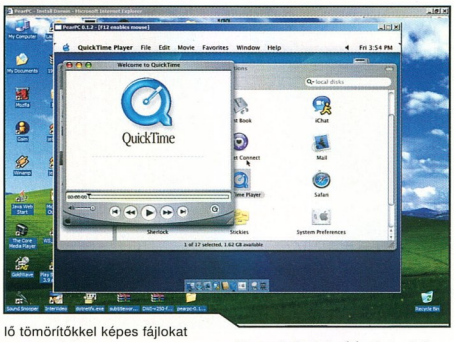


Total Commander

Régebben még Windows Commanderként futó fájlkezelő alkalmazás szinte már nélkülözhetetlen. Készítői a nehézkes Windows Intéző helyett hozták létre. Használata két panelön alapszik, ezek között tudjuk a különböző funkciókat alkalmazni (másolás, áthelyezés, kicsomagolás, becsomagolás, stb...). Saját ízlés szerint testreszabható, alakítható, beépülő tömörítőkkel képes fájlokat csomagolni.
Hálózati összetevői is igen sokrétűek, akár ftp-ről, akár url-címről, akár egy másik számítógépről akarunk vele tölteni. Ekkor is ugyanúgy működik, mint alaphelyzetben, a két panel közül egyik a saját gépünk aktuális meghajtójának tartalmát mutatja. Létezik magyar verzió is belőle, viszont maga a program shareware. Ha nem akarunk fizetni érte, annyiban korlátoznak bennünket a készítők, hogy indításkor választanunk kell 3 gomb közül, a program utasítása szerint. Csak ennyi, el lehet viselni...

Mozilla Firefox

Nyílt forráskódú internetböngésző azoknak, akik szeretnének szakítani a hagyományokkal. A magyar nyelvi csomaggal is rendelkező alkalmazás igényes felülettel rendelkezik, kezeli a Netscape által használt pluginokat is, és nagyon felhasználóbarát. A program teljesen ingyenes, blokkolja a reklámok pop-up ablakait. Levelező-rendszer, HTML-szerkesztő és IRC-kliens is található ebben a csomagban. Mindenképpen ajánlom azoknak, akik megunták már a Microsoft Explorerét és egy kicsit könnyedebb formára vágynak.



Ha ezeket a telepítéseket odafigyeléssel csináljuk, akkor soksok bosszúságtól kímélhetjük meg magunkat. Próbáljuk meg saját magunk számára is átláthatóvá tenni a mappa-, vagyis könyvtárstruktúrát, és persze néha a hatékonyság kedvéért érdemes belenézni a temp könyvtárakba ill. a Vezérlőpulton a „Programok eltávolítása"-ba, hogy mi az, amit már régóta nem használtunk és nincs is rá szükség. Én azért mindenképpen azt mondom, hogy bátraké a szerencse, de miért ne tanuljunk mások hibájából.

És végül egy hasznos dologról. Ha egyszer már fáradságos munkával és idővel, a különböző oldalakról sikerült letöltenünk egy alkalommal végre mindent, akkor minek töltenénk ugyanezzel időt a legközelebbi alkalommal, ha megint új operációs rendszert kell telepítenünk. Minden frissítés közül a legidőigényesebb az SP2 csomag, ami szolgáltatásaiban talán a legfontosabb és a legnagyobb méretű. Épp ezért van szükségünk arra, hogy a telepítő cd-t és eme szerviz csomagot össze tudjuk fűzni. Szükség van hozzá egy eredeti XP telepítő CD-re, kb. 1 GB háttértárra, az sp2-es szerviz csomagra (ebből is a hálózatos verzióra, ami kb. 266 MB) és egy Isobuster nevű programra. Ez utóbbi az www.isobuster.com oldalról tölthető le.

1. Az egyszerűség kedvéért a folyamat elején kreáljunk egy XPCD könyvtárat valamelyik

meghajtónk gyökerében, amit mondjuk nevezzünk G meghajtónak. Ebbe a könyvtárba másoljuk be a telepítő CD egész tartalmát.

2. Továbbá másoljuk be az SP2 telepítőjét a G meghajtó gyökerébe és a Start/Futtatás funkció meghívása után írjuk be a következő parancsot:
G:\WindowsXP-KB835935-SP2HUN.exe -integrate: G:\XPCD
Ezután úgy 15 percen keresztül fog dolgozni a gépünk.

3. Ezt követően telepítsük fel az Isobuster nevű programot, ami arra szolgál, hogy az eredeti telepítő cd-ből kiemeli a rendszerindító állományokat.
A program bal oldalán válaszszuk ki a telepítőnk cd-meghajtóját. Klikk a Bootable CD feliratra, ezután jobb oldalon a jobb gombbal a Microsoft Corporation.img file-ra. Extract, és a kapott állományt is mentsük el G:\-re. Már el is tudjuk kezdeni legújabb telepítő cdnk megírását.

4. Most kell használnunk a Nerot. Ennek betöltődése után válasszuk ki bal oldalt a CD (Boot) funkciót. Ott a felső fülek közül válasszuk ki a Boot (Indítás) fület, majd keressük meg a G:\ meghajtón a Microsoft Corporation.img file-t. Tegyünk pipát a professzionális beállítások jelölő-négyzetébe, ahogy a képen is látható, majd még egy apró állítás és készen is vagyunk. A sectorok számát emeljük 1-ről 4-re.

5. Az ISO fület kiválasztva a filenév hosszát maximáljuk 31 karakterre, a többit hagyjuk változatlanul. A MISC fülre kattintva mindkét jelölő-négyzetet érdemes kipipálni, hogy gond nélkül menjen az írás.

6. Ezután már csak egy írás kell egy menetben, lezárva a cd-t birtokosai lettünk egy vadonatúj, összefűzött SP2-es XP telepítő cd-nek. Gratulálok.

Ha valami gond lenne a folyamattal, akkor érdemes visszamenni az elejére, és tüzetesebben megnézni, hogy mik azok az apró hibák, amiket véthettünk. Fontos figyelnünk, hogy a Total Commanderben pl. a rejtett (system) fileok megjelenítése be van-e kapcsolva vagy sem. Ha nem láthatóak, nem fogja átmásolni a cd-ről őket a célmappába. Nem mindegy továbbá az sem, hogy az egyes file-ok hol helyezkednek el egymáshoz képest (sp2, xp cd file-jai, stb...) Ha ezeket mind figyelembe vesszük, nem lehet gond a megírással.

Orlando
orlando@valami

TIPPEK

A Windows az egyszer memóriába betöltött DLL-eket a tényleges használat után is jó ideig tovább tárolja - hátha szükség lesz még rájuk, és akkor nem kell újból betölteni. Ezek a komponensek azonban legtöbbször fölöslegesen foglalják a memóriát, ezért érdemes beállítani automatikus eltávolításukat. A beállítás megváltoztatásához a következő műveletekre van szükség: 1. A Registry Editorral (Start menü - Futtatás: regedit parancs) nyissuk meg a HKEY_LOCAL_MACHINE/SOFTWARE/Microsoft/Windows/CurrentVersion/Explorer nevű kulcsot. 2. Hozzuk létre az AlwaysUnloadDLL nevű kulcsot. 3. Változtassuk meg a Default nevű, string típusú bejegyzést, értékként 1-et megadva.

Co-location szerver elhelyezés
Szerverhoszting
Webhoszting
Szeretsz az interneten játszani?
Ha szeretnél saját játék szervert itt az alkalom !
Elhelyezheted nagysávszélességű 100Mbs interneten saját játékszerveredet nálunk kedvezményes áron.
Mindössze 10.000.- Ft+áfáért/hó.
Ha érdekel az ajánlatunk, akkor keresd fel a ***www.szervernet.hu oldalt.***
e-mail:info@szervernet.hu
Telefonos info
06-30-919-8499
06-70-241-2939

AKCIÓ!!!

Ha még nincsen szervered, vagy otthoni géped nálunk azt is vehetsz.
Keresd az árlistánkat, a www.olcsopc.hu weboldalon ahol az árak az áfát nem tartalmazzák!

EGY napon belül **játszhatsz!**

E-mail:*info@olcsopc.hu*
Telefonos info
06-30-919-8499
06-70-241-2939

A MODFEJLESZTÉS REJTELMEI ÉS BUKTATÓI 2.

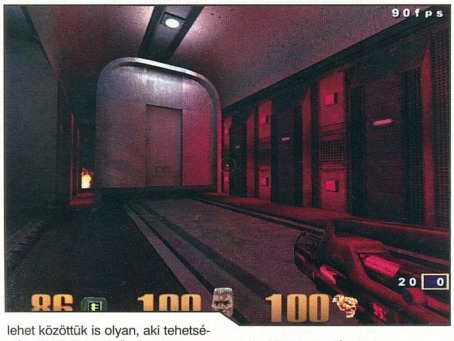
Egy játékfejlesztői karrier kezdete...

Tovább folytatjuk az alapok boncolgatását, és nem kell már sok idő ahhoz, hogy végre az érdekfeszítőbb témák is terítékre kerüljenek.
A múltkor ott hagytuk abba, hogy van egy csapatunk, amely nekiállt egy mod fejlesztésének. Azonban mielőtt a tényleges fejlesztésnek nekilátnánk, érdemes pár mondatban minden posztot áttekinteni, hogy tisztában legyünk vele, mit várjunk el egyes tagoktól, mit várnak tőlünk a csapatban.

A jelentkezési feltételek megbeszélése az egyik legfontosabb dolog a csapat alapításánál. Megbeszélni, ki mihez ért, és ki milyen feladatot kap. Az egyik legfontosabb szabály, hogy messze kerüljük el a „nem értek semmihez, de azért szeretnék jelentkezni a csapatba" típusú emberkéket. 16 év alatt ritkán rendelkeznek a fiatalok a szükséges tudással, a tapasztalatuk is kevés, így az ilyen korúak felvételét a csapatba alaposan meg kell fontolni. Persze lehet közöttük is olyan, aki tehetségével lekörözi az idősebbeket...

Lássuk csak, mely posztokra milyen irányú képzettség kell. A project leader feladatát első alkalommal már kitárgyaltuk, most a többi más „méltóság" kerül terítékre.

Grafikus
A grafikusok feladatköre sokféle lehet, megkülönböztetünk 2d-s, 3d-s, menügrafikusokat, skinezőket, modellezőket, animátorokat, sőt, sok esetben még a pályadesignereket is ebbe a kategóriába soroljuk. Emellett vannak még a rajzolók, akik ugyan a lényegi fejlesztésben nem vesznek részt, de egy nagyobb kaliberű project esetén szintén elengedhetetlen „tartozékai" a bandának. Mindenféle grafikus számára fontos dolog a kreativitás, enélkül labdába sem rúghatnak.
A 2d-s grafikusnak jól kell kezelnie valamilyen rajzolóprogramot - mindegy milyent, de a Paint nem elég... A Paint Shop Pro, a Photoshop vagy az igazán könnyen kezelhető Photoimpact jó választás lehet. A 3d lényegében ugyanazon alapokon nyugszik, mint a 2d, csak itt bonyolultabb programokkal kell dolgozni. Itt már rendkívül fontos a térlátás képessége is, főleg azért, nehogy túl elnagyolt legyen a modell, amit készítünk. A pályadesigner előbb fejlessze térlátását, ha az nem éppen tökéletes, addig ne álljon neki semmit sem építeni, mert kicsi az esélye, hogy annak elfogadható eredménye lesz. 3d-s grafikai programból sokféle van, az egyetlen gondot a különböző játékengine-eknél megtalálható saját formátumú modellek okozzák. Ahhoz, hogy egy adott formátumra (pl. a Quake3-as .md3-ba) modellünket konvertálni tudjuk, mindenképpen plugint kell szereznünk hozzá. Ez igen nehézkes dolog, egyáltalán nem biztos, hogy az adott formátumhoz találunk konvertert a program alá, sőt, általában egy azonos proginál a különböző verziók pluginjei sem kompatibilisek egymással. A legáltalánosabb 3d-s progi a 3d Studio Max nevű, roppant bonyolult alkalmazás, melyet a profi játékfejlesztésnél is használnak. Roppant kellemes tulajdonsága, hogy a full verzió majdnem egymillió Ft-ot kóstál, és a különböző plusz modulok erre még jócskán rá is tehetnek! Aki legálisan szeretné a programokat felhasználni, szerencsére vannak ennél sokkal olcsóbb megoldás is a számára. A fejlesztőprogramokat három rész múlva fogom bemutatni.
Skineket készíteni roppant bonyolult - lényegében hasonlóan kell skinezni, mint anno a homokozóban a különböző formákból kacsát gyúrni. A legborzalmasabb az - már ha nem rögtön a 3d-s programban „ruházzuk fel" modellünket -, hogy nem láthatjuk a végeredményt, csak ha kipróbáljuk azt, mondjuk egy játékban. A profi teameknél az animátorok külön kasztot szoktak alkotni, de a kis létszámú csapatoknál általában ugyanaz a fő végzi a koncepciórajz elkészítését, a modellezést, a skinnezést és az animálást is. Ezek ugyanis szorosan kapcsolódnak egymáshoz: mindegyik a modellezésből indul ki, esetleg a koncepciórajz szólhat másról, mondjuk egy pálya kinézetéről. Egy kész modell megmozgatása az egyik legbonyolultabb feladat - Az Infinity wardnál (Call of Duty) annak idején egy erre szakosodott külsős csapatra bízták az összes karakter-animáció elkészítését, de átvezető animációk esetében is gyakran előfordul, hogy egy híresneves banda (mint pl. a Blizzard is!) egy animációs céget bíz meg a melóval. Egy kezdő team ezt még nem teheti meg - nem lévén miből - , így ez a feladat is valamelyik társunkra szorul. Ha egy modot vagy konverziót készítünk, mindenképpen ajánlatos elbohóckodni kicsit az animációs részekkel, hiszen egyrészt így tapasztalatokat nyerhetünk általa, és lehet, hogy a következő projectünknél a karakteranimáció már sokkal zökkenőmentesebben fog menni, emellett egy kiadó nélküli vállalkozásnál nincsenek szigorúan betartandó határidők, annyit foglalkozunk a dologgal, amennyit nem szégyellünk rászánni. Gyakran érdemesebb két hetet csúszni a projecttel, mint hallgatni a sok negatív kritikát a béna animációval kapcsolatban.
Ez egyébként minden egyes munkakörre igaz, de a modellezésre és még inkább a pályadesignra ez hatványozottan vonatkozik.
Mappernek lenni az egyik legnehezebb dolog a világon. Lényegében



DOOM3 GENETIC

A fejlesztők élete nem mindig habostorta. Gyakran mérlegelni kell lehetőségeinket, és aszerint dönteni modunk koncepciójáról. Nemrég az egyik legtöbb reménnyel kecsegtető DOOM3-as konverziót lőtték le. A mod már több mint két éve készült, amikor a tragikus hír elérte a DOOM3 közösséget. Az ok, amiért abbahagyták a munkálatokat, a programozó és a pályakészítő hiánya... Az alábbi kép egy ingame shot a Geneticből.

RADIOACTIVE GAMES

A világért sem akarom pazarolni a helyet a fejtágító anyag elől, de van néhány közérdekű dolog, amit jó ha tudtok.

- Sajna kénytelenek voltunk végleg felfüggeszteni a DOOM3-as ctf modot. Egyetlen remény a feltámasztására, ha találunk hozzá új programozót. Kérlek titeket, ne hagyjátok elveszni erre ígéretes fejlesztést, az egész internet emiatt kesereg!
- Az id software egy 100.000 dolláros Quake3 engine (!) licencet adott el, ez minket nagyon súlyosan érint. Ez azt jelenti, hogy a Quake3 motor kiadása késni fog legalább fél évet, és emiatt a „Survivor of a disaster" című projectünknek is csúsznia kell.
- Új elérhetőségünk van, mivel az Intermail megszűnt. Jelentkezni, véleményt nyilvánítani ezentúl itt lehet: *ragamesi@citromail.hu*, vagy használjátok az *ragames.uniq.hu* oldalon a fórumot!

nem nehéz a különféle szerkesztő eszközöket használni, de a készítőnek kifogyhatatlan fantáziával kell rendelkeznie ahhoz, hogy egy általa elképzelt világ hangulatát aztán egy pálya képében vissza is tudja adni. Emellett a map-pelés az egyik legidőrablóbb munkakör, egy egyjátékos DOOM3-as térképet például két hét alatt fejeztek be - napi 10 óra munkával - id-ék. Hacsak valóban nem szándékozunk naponta ennyi időt a pályáink elkészítésére pazarolni (ami nem valószínű mondjuk egy ingyenes mod esetében), bizony kemény menet lesz map-ünk tökéletesre csiszolása. Ha egyjátékos küldetést tervezünk, akkor ráadásul még történeti szálat, scripteket, ai-t meg rengeteg entity-t (az entity-kre egy későbbi részben részletesen is kitérünk) is be kell illesztenünk a teljes képbe. Egy stratégia-, vagy RPG-modnál a szerkesztés szerencsére nem ennyire bonyolult, a szintek könnyedén összegyúrhatók, az editorok is sokkal felhasználó-barátabbak, de egy küldetés készítésénél a scriptelés itt is sok energiát igényel, és nem is térül meg mindig teljes mértékben a befektetett energia.

Hangok és zene

A zene elkészítésére érdemes nem saját tagot, hanem egy kezdő, vagy feltörekvő dj-t vagy együttest felkérni. Nem biztos, hogy mondjuk egy Republic kaliberű banda jó választás, mert az ilyen csapatoknak már kötelezettségeik vannak, és néha a lemezszerződéseik feltételei sem engedik, hogy kiadják anyagaikat a kezeik közül. A „Survivor of a Disaster" című, általunk fejlesztett játék alá festő zenéihez mi a Porno69 nevű zenekart kértük fel, ami telitalálat volt: saját albumot sajnos még nem adtak ki, emellett kevésbé ismertek, mint a nagy slágereket kiadó együttesek, de dalaik minősége egyáltalán nem üt el azokétól, ráadásul a stílus is kitűnően passzol a SoD világába. Emellett az egyezséggel ők is jól jártak: ha játékunk sok emberhez jut el, és sokan játszanak vele (amire nagy az esély, lévén ingyenes lesz a gamma), akkor az reklám a zenekarnak is, és ismertebbek lehetnek.

A „szinkronszínészek" csoportját már saját peonjaink közül is összeválogathatjuk. Itt fontos, hogy az emberkének jó hangja legyen, és jól tudjon beszélni. Annál nincsen bosszantóbb, mint amikor huszadszor kell nekiállni az anyag felvételének, mert bakizott az illető, vagy elfogta a röhögő görcs. Ha mi vagyunk a hangmérnökök, olvassuk el többször is a nekünk kiadott szöveget, és próbáljuk meg gyakorolni is a beszédet/kiejtést. Köhögést, tüsszentést, csuklást el kell fojtani. Elengedhetetlen, hogy érzéssel beszéljünk a mikrofonba: ha csak úgy nagy unalmunkban, papírról olvassuk fel az anyagot mindenféle intonáció nélkül, az nagyon illúzióromboló és amatőr hatást kelt.

Ha van rá anyagi keret, próbáljunk egy jobb minőségű mikrofont beszerezni - az UT edzéseken használt miki ugyanis csak azt a feladatát képes ellátni, hogy hangos káromkodásunkat mindenki hallhassa, és ehhez nem feltétlenül szükséges a jó hangminőség... Még jobb, ha a szövegeket egy hangstúdióban vesszük fel, profi körülmények között, de ez már tényleg a jéghegy csúcsa, ráadásul komoly anyagi vonzata lehet.

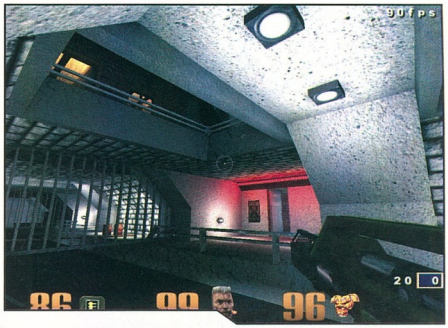
Programozó

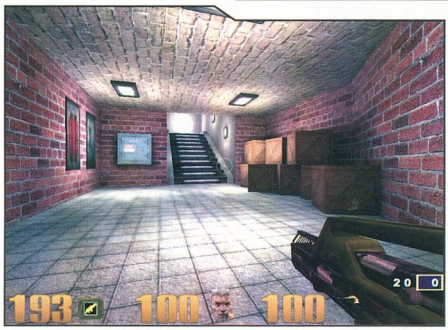
A programozó élet-halál ura. Egy konverzió vagy saját játék elkészítése programozó nélkül olyan, mint ember szív vagy agy nélkül: nem fog működni. Ha csak egy egyszerűbb modot szeretnénk fejleszteni, mely nem változtatja meg az eredeti game-et, hanem mondjuk csak egy halom új küldetést meg fegyvereket ad, megspórolhatjuk a programmer keresését, minden egyéb esetben ez létszükséglet.

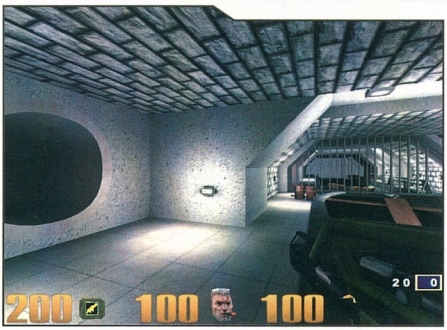
Programozót szerezni a nehéz dolog: vagy véletlenül bekopognak az ajtónkon, vagy jobb ötlet híján mi magunk telepítjük gépünkre a Visual c++-t... A mai világban a legelterjedtebb programozási nyelv a c, illetve a c++ nevű továbbfejlesztett változata. Közös jellemzőjük, hogy rendkívül bonyolultak, gyakran 5-6 éves tapasztalat kell ahhoz, hogy valakiből vérbeli kóder váljon. Létfontosságú, hogy az adott játékhoz, melyet módosítani szeretnénk, rendelkezésre álljon az engine-en kívüli teljes forráskód, enélkül egyszerűen nincs mód arra, hogy bármit át tudjunk írni a játékban, hacsak nem használ valami saját scriptnyelvet, mint pl. az Unreal engine. Hogy miket lehet programozni? Grafikai, fizikai engine-et, menüt, AI-t és persze magát a játékot (játékmódok, fegyverek, multiplayer, ellenségek stb.). Mivel az igazán jó motoroknak moduláris felépítésük van, kiválóan szét lehet osztani a szolgamunkát akár több kóder között is, hiszen az egész c++ bemagolása iszonyatosan sokáig tart, nehéz olyan embert találni, aki bármit lekódol. Még a programozó zseninek tartott Carmack is csak grafikus engine-et tud tökéletesen megírni, mert ő azt tanulta, csiszolta 15 éven át. A felosztással meg lehet oldani, hogy az egyik „szakember" AI-t, a másik menüt, a harmadik pedig a játékmódokat programozza.

Maradt még egypár kaszt a pakliban, de úgy tűnik, ezek a következő alkalomra maradnak, ugyanis ismét kifutottam a helyből. Sajna nem jutott terjedelem mindenre, amit múltkor megígértem, úgy tűnik, jóslásban nem vagyok a legjobb...

Wastrel
doom3@citromail.hu







ÚTON, MEZŐN, VÁROSBAN

Avagy nagy az építkezés, de közösen?

A rovatban egy kicsit más játékot szeretnék bemutatni, mint eddig. A Carcassonne ugyanis a tiszta versenyt vegyíti a „közös" építkezés örömeivel.

Carcassonne, amelyről a játék a nevét kapta, egy francia kisváros. Ezen városkának középkori időszakát modellezi a játék, néhány egyszerű, és néhány bonyolultabb szabály alkalmazásával. A játék során kialakítunk egy utakból, városokból, mezőkből és kolostorokból álló középkori területet, amelyen különböző feladatú közemberekkel végzett tevékenységeinkért pontokat kapunk.
Az alapkészlet 72 lapocskából (mező), és ötféle színből 8-8 bábuból áll, egy pontozótáblával. Ezeket az egyszerű elemeket kombinálták össze egy nagyszerű kis társasjátékká.

Induláskor mindenki kap egy csapat emberkét egy színből, melyek közül az egyik a pontozótáblán szalad körbe - a maradék hétnek kell elvégeznie a „piszkos munkát".

Az első szabály szerint a játékban különböző rajzolatú, négyzet alakú mezőket teszünk egymás mellé. Minden újonnan lerakott négyzetnek illeszkednie kell legalább egy másik mezőhöz. (Az induláskor e szabály biztosítására leteszünk egy induló mezőt, amely meg van jelölve - ebből mindent el tudunk indítani.) A mezőket a játékosok egymás után teszik le, így mindenki egy kicsit megnövekedett, és egy kicsit megváltozott területre helyezi el az új lapocskát. A köre elején mindenki véletlenszerűen, a rendelkezésre álló maradék mezőkből húz fel egyet, melyet azután hozzá kell illeszkednie a meglevő táblához. (Néha ez lehetetlen, ilyenkor másikat kell húzni...) Egy rajzolatnak mindig folytatódnia kell a szomszéd mezőkön - elhelyezni tehát csak úgy lehet az új lapocskát, hogy a rajta lévő utak és városok rajzolata vagy folytatódjon, vagy ne legyen (még) folytatása.

A második fő szabály az, hogy mindenki az újonnan letett lapocskára letehet egy embert. A figura elhelyezésének joga elveszik, ha valaki átadja a körét, mint ahogy el kell dönteni azt is, hogy ki hova megy „dolgozni". Elfoglalhatjuk emberünkkel az utat (ekkor útonállásból próbál emberünk gyarapítani minket), a város-rajzolatot (ekkor lovagként dolgozik), illetve kiküldhetjük a mezőre, kapálni és kaszálni (ekkor földművesként végzi a dolgát). A legszerencsésebbek békés szerzetesekként éldegélhetnek egy ideig a kolostorokban. (Ez a rajzolat tulajdonképpen egy, egyetlen mezőn befejeződő kivételes épület, speciális szabályokkal.) A figurát egyértelműen rá kell tenni arra a területre, amit elfoglal. Az az emberünk, aki földműves lesz, nem állva, hanem fekve kerül a megfelelő mezőre. (A földművesek ugyanis a mezővel határos befejezett városokért kapnak pontot, de csak a játék legvégén!)

Emberkéink, akik apró fabábok képében a megfelelő mezőn és rajzolaton maradnak, addig nem kerülnek vissza hozzánk, míg be nem fejezték munkájukat.
Ha egy rajzolatot lezárunk, akkor meg kell nézni, hogy ki kapja meg a pontokat (egyet az utak, kettőt a városok, még kettőt a címeres városok minden mezőlapja után). A két lapocskából álló, ún. „babvárosok" kevesebb pontot, összesen kettőt érnek, ezeket

KIEGÉSZÍTŐK

A Carcassone-hoz reméljük, hamarosan nálunk is lesz kiegészítő. A Folyó kiegészítő egy kicsiny dobozka, mely néhány új mezőt, és ehhez kapcsolódóan egy-két szabályváltozást tartalmaz. A Fogadók és Katedrálisok nevű első kiegészítővel az utak és városok értékét változtathatjuk, valamint új lapocskákkal gazdagodhatunk. Van benne egy új szín is, 6 személyessé téve a játékot, és kapunk egy "nagyfiút" is, aki 2 figura értékű a táblán. A Kereskedő és Építőmester kiegészítőben a kereskedelmet a városokban szerezhető árukkal, az építőmester feladatait pedig egy új bábu segítségével (új lapot húzhatunk, ha az ő városát építjük) építhetjük be a játékba. Van benne egy igazi malac is, amely a mezőt túrja nekünk kétszer jobban, mint a közönséges földműves... A Királyok és Felderítők újabb lapocskákkal ajándékoz meg minket, illetve egy új, befejezett rajzolataink mérete alapján kiosztott pontszerzési lehetőséget is kapunk.
Ezek sajnos még nem elérhetőek magyarul, de reméljük, nem kell sokáig várni rájuk...

ugyanis nagyon könnyű felépíteni. A kolostorok speciális esetet képeznek: a szerzetesek, akik bennük laknak, egy pontot hoznak minden mezőért (a kolostoréért is), amely a kolostorok körül „beépül". Ha a kolostor körül mindenhol mező van, akkor a szerzetes felszabadul. A játék végén a kolostort tartalmazó és mellette lévő mezők egy pontot érnek.

A játékban egy idő múlva fontossá válik a harmadik szabály: nem lehet olyan rajzolatra tenni emberünket, amely már valakié, azaz valamelyik játékos figurája (akár a sajátunk is!) rajta áll.
Tehát elvileg egyértelmű: mindenki, amit megszerzett, az után pontot kap. Nadekérem mi van akkor, ha odaszemtelenkedett valaki, és csak úgy tudtuk befejezni városunk rajzolatát, hogy ezzel bekötöttük oda lelkes játékostársunkat is? Nos, ekkor lép életbe a pontszámításkor az osztozkodás. Ha több játékosnak van egy rajzolaton figurája, akkor egyenlőség esetén minden ott lévő játékos ugyanannyi pontot kap. Ha valaki azonban több figurát juttatott a rajzolatra, mint a többiek, akkor csak az övé a pont, és a társak hoppon maradnak.

Elérkeztünk tehát a legizgalmasabb részhez: mindenkinek a pontgyűjtés érdekében építgetni kell saját rajzolatait, figyelve arra, hogy minél kevesebb csatlakozási pontot hagyjon nyitva a játékostársak előtt. Ugyanakkor be kell szállnia embereivel más, jól megépített rajzolatokba - ha ez nem sikerül, akkor pedig meg kell akadályoznia azok befejezését, hogy az ellenfél ne használhassa újra fel figuráit, és be kelljen érnie a játék végén, befejezetlen rajzolatok mezői után járó 1-1 pontokkal…

A játék elérhető egyszemélyes változata is, de igazából ez nem pasziánsz. Viszont másképp kell játszani, ha ketten vagyunk a táblán: itt, ha többen vagyunk egy rajzolaton, akkor az ellenfelünktől veszünk el pontot, és jóval többször rakhatunk le embereket is. Hárman változik a helyzet, itt érdemessé válik összefogni egy-egy zsírosabb darab közös építésére. Igen ám, de itt már bármikor becsatlakozhat egy nevető harmadik, vagy éppen egy csúnya mezővel megakadályozhatja közös „gyermekünk" befejezését, leblokkolva figuráinkat. Ennél több játékos esetén pedig alkalmi szövetségek és érdekvédelmi szervezetek kialakításáról szól majd a játék, melyben megpróbálunk játékostársaink jól jövedelmező épületeibe bekotnyeleskedni.

GYERE JÁTSZANI!

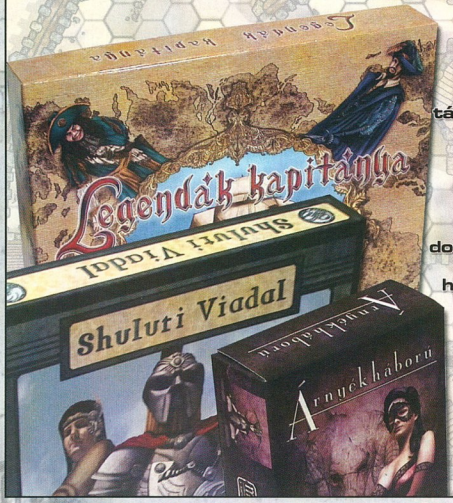
A Carcassonne egy igazi társasjáték. Ha nem tudsz elég játékos kedvű barátot összetrombitálni, akkor például a VII. ker. Wesselényi u. 17. 4. emeletén találsz társasozókat hétfőn és pénteken 6 órától, a Kapocs Kulturális Egyesületben.

A Carcassonne varázsa abban van, hogy a lerakandó mezővel mindenki trükközni próbál. Van, aki szívesen szívja rá magát a máséra, van, aki akadályozza ellenfeleit, ahol csak tudja, megint mások saját maguknak kuporgatják a pontokat, mindenkit kirekesztve a felhúzott rajzolataiból. A jó játékos azonban megtalálja az egyensúlyt ezen elemek között - nem utolsósorban a tábla körül ülők szöveges megnyerésével… Külföldön nagyon népszerű játékról van szó, és remélem, sokaknak megtetszik majd a bemutató után.

Jó játékot mindenkinek!

Bbandi

Kalandozz képzeletbeli tájakon, győzd le ellenfeleidet fegyverrel vagy cselszövéssel! Próbáld ki magad mint győztes gladiátor, híres-hírhedt kalóz vagy dörzsölt diplomata!



A Shuluri viadal, Legendák kapitánya, Árnyékháború társasjátékokat megnyerheted, ha helyesen válaszolsz az alábbi kérdésekre:

1, Melyik szerepjátékra épül az Árnyékháború?
2, Hány oldalú kockával kell dobni a Legendák kapitányában?
3, Kik az egyedüli varázsfelhasználók a Shuluti Viadalban?

A válaszokat 2005 március 31-ig várjuk a szerkesztőség címére:

PC.GAMES - Társas-játék
1325, Budapest Pf.: 315

FILM-JÁTÉKOK, JÁTÉK-FILMEK

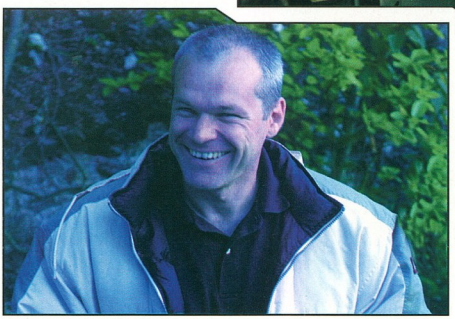
Monitorról a mozivászonra, vagy fordítva - avagy Hollywood és a játékipar újkori jegyessége

Az EA megerősítette, hogy javában folyik egy új PC-s James Bond játék fejlesztése. Bár a címe egy konkrét filmre utal - From Russia With Love, magyarul Oroszországból szeretettel -, mégis egyfajta eszencia lehet ez, hiszen a bemutatott jelenetek közül az egyikben Sean Connery repül egy jetpackkal az égen, berepül egy csaj mellé a kocsiba, és autós, majd víz alatti üldözés következik, a másikban viszont Pierce Brosnan lopózik be egy dokkba, felrobbant mindent és valami légpárnáson el.

A THQ közzétette a Nickelodeon csatornával kötött együttműködési megállapodás új címeit. A hősök, akiket terelhetünk PC-n is: SpongeBob SquarePants és everGirl, csak konzolokon Tak (3. rész), The Fairly OddParents és Danny Phantom (csak GBA), és egy eszencia, az összes Odeon-hőssel (Nicktoons). Ami a filmes vonalat érinti: idén kerül a mozikba Paramount és a Nickelodeon közös vállalkozásában a Barnyard (a farm állatai táncolnak és énekelnek, ha a gazda elment). Az író-rendező Steve Oedekerk (rendezőként az Ace Ventura 2, íróként a Bölcsek köve-re, a Jimmy Neutron vagy a Minden6ó fűződik a nevéhez), a hangokat pedig olyan sztárok kölcsönzik, mint Danny Glover, Sam Elliot, és Courteney Cox. Az ebből készült 3D-s, összplatformos, a 2005-ös pénzügyi évben megjelenő címben a játékos a farm egy új lakóját, egy tehenet terelget a nagy bulik forgatagában.

Bár az Ice Cube és Jaime Pressly nevével fémjelzett Torque (A vas) akkorát bukott, amekkorát csak motoron lehet (idáig a 40 milliós költség felét hozta vissza), ettől még a téma játéknak jó lehet. Így gondolkodott az eddig az iparban hirdetéseket, flash-játékokat és hangmunkát (pl. Pokoli szomszédok 1-2) végző Sproing Interactive is, így nekiállt az összplatformos „Jacked!" fejlesztésének, melyben a keleti parttól a nyugatiig tartó versenyben a motorokat jelentős arzenálunkkal kell beszerezni a különféle motoros bandáktól. A kiadó a JooWooD lesz, megjelenés valamikor év végén.

Még decemberben a Hip Interactive bejelentette, hogy megvásárolták a kultikus horrorfilm-rendező, George A. Romero munkáinak bitjogait. Sajnos a jogokat birtokló MGR csoport ehhez hozzátette, az 1978-as, legendás Dawn Of The Dead (Holtak hajnala) ebbe nem tartozik bele. Persze ezen kívül is van mit feldolgozni - Night of the Living Dead, Martin, Day of the Dead, és ne fejlejtsük: jelenleg 4 (!) Romero-mozi készítése zajlik, idei bemutatási tervvel, ami a jövőre nézve biztató lehet a horrorjátékok kedvelőinek. A Hip a kódolásra felbérelte a Kuju csapatát (MS Train Simulator, Warhammer 40.000 Fire Warrior), az első „Zombie Action" stílusú címet a 2006. március 31-én záruló pénzügyi évben kívánják piacra dobni.



A végére egy kis könnyedség, mintegy önigazolásul is. Az USA-ban január 28-án bemutatták az előző számunkban beharangozott új Uwe Boll rémlátomást, a Christian Slater, Stephen Dorf és Tara Reid főszereplésével készült „Alone In The Dark"-ot. Minden kommentár nélkül álljon itt egy kis csokor az amerikai kritikusok véleményeiből:

- Ez a horrorfilm olyan ostoba minden szinten, hogy csodálkozol, a forgalmazó miért nem videóra dobta ki. Vagy inkább egyenesen a kukába. *(New York Times)*
- Egy okos személy szerepét osztani Reidre a legnagyobb baklövés azóta, hogy Denise Richards atomfizikus és Kevin Costner doktori szerepet kapott, bár kétségtelenül szórakoztató figyelni, ahogy a „molekulaszerkezet" szóval küszködik. *(Film Freak Central)*
- Az Alone in the Dark a Valaha Készített Legrosszabb Filmek rövid listáján van. Boll egy hülye, aki úgy szereti mérges miazmáit, ahogy egy apa az ő retardált, rút kölykét. *(Film Freak Central)*
- Ja, a színészi játék. Csak azért felejtettem el majdnem, mert úgy tűnik, a filmben mindenki szintén elfelejtette. *(Yahoo Movies)*
- A pixelek a CGI-szörnyekben hihetőbben játszanak, mint Tara Reid. *(Yahoo Movies)*
- A három főszereplő látott már jobb napokat is, ám most azt hiszem, valami stílusosabb és felemelőbb dolgot is csinálhatnának. Például melegpornót. *(Flipside Movie Emporium)*
- Őszintén meg fogod sajnálni ezeket a színészeket, akik karrierjük végéhez értek, s egy bizonyára túlmozgásos és sikítozó teuton őrült kamerája elé álltak, akinek ***** ötlete sincs, hogyan készítsen filmet. *(CHUD.com)*
- Uwe Boll a legrosszabb rendező jelenleg a filmiparban? Ha a House of the Dead felvetette ezt a kérdést, az Alone in the Dark megválaszolja: igen. *(Reel Film Reviews)*
- Uwe Boll egy idióta, akit nem szabad kamera közelébe engedni - legalábbis, ha film van benne. *(The Horror Channel)*
- Az egyetlen ijesztő dolog a filmben az, hogy mennyire rossz. *(FilmStew.com)*

Mindezek után kíváncsian várom a Bloodrayne bemutatóját. Ha csak valaki le nem állítja Uwe Boll ámokfutását...

}{redenc
kredenc@pc.games.hu

Útmutató a játékok világában:

CD GAMES

THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS

MEGAGUIDE 12 OLDALON

Már kapható az újságárusoknál dupla terjedelemben!

Végigjátszások: Painkiller: Battle of Hell Vampire: The Masquerade, CSI: Miami The Chronicles of Riddick, Alexander Star Wars: Knights of the Old Republic II Sid Meier's Pirates, GTR, Flatout és még sok minden más...

Teljes stratégiai játék:

OUTFORCE

GAMEEXPRESSZ.HU

Friss hírek PC-s és konzolos játékokról

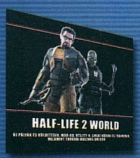
Letöltési terület a tuti programokkal

Fórum, szavazógép vásárlási lehetőség

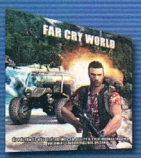
Nézz be hozzánk, megéri!

THE WORLD SOROZAT

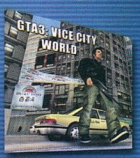
A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!



HALF-LIFE 2 WORLD

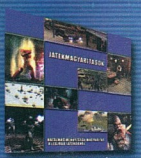


FAR CRY WORLD [2 CD]



GTA3: VC WORLD

DOOM 3 WORLD



JÁTÉK MAGYARÍTÁS (FRISSÍTETT)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - JÁTÉKKÉSZÍTÉS RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD BATTLEFIELD VIETNAM WORLD

MEGRENDELHETŐ:
CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Az osztag visszavág...

Köszöntök ismét mindenkit. A téma ezúttal is a Lucasarts legújabb üdvöskéje, a Republic Commando, de most egy kicsit más megközelítésben, mint ahogy arról pár oldallal előrébb már szó volt. A végigjátszás szó egy kicsit furcsán hangzana egy FPS-kategóriájú játék kapcsán, ezért inkább a „végigjátszási segédlet" szókombinációt alkalmaznám. Teszem ezt azért is, mert ennél a fajta játéknál nincs szükség lépésenkénti útmutatóra, mivel egyszerűen nem lehet benne eltévedni. Higgyétek el, én már kipróbáltam, de nem sikerült. Ezért aztán úgy gondoltuk, elsősorban azoknál a pontoknál segítünk jó pár hasznos tanáccsal, amelyek egy kicsit zűrösebbek lehetnek. Hajrá.

GEONOSIS

Prolog - The Begining
Szó szerint tanúi lehetünk a Delta Osztag születésének és hadba indulásának a Geonosisra.

The Clone Wars
A mozi folytatódik, mivel csak küldetésünk célját közlik: az egyik Geonosis-i főnököt kell elkapnunk. Mivel az Osztag tagjai külön érkeznek a bolygóra, ezért először őket kell összeszednünk.

Extreme Prejudice
Kiképzőpályának is nevezhetnénk a játék első területét. Nagyobb gondunk itt nem akad. Scorch csatlakozik hozzánk.

Into the Hive
Egyszerű nyomulás előre, a járatok belsejébe. Ha a kis sárga tartályokat lőjük, nem lesz gond. Közben összeszedjük Fixert is.

The Strengh of Brothers
El is érkeztünk Sun Fac-hez, ahol egyrészt Sev, másrészt egy üvegfal vár minket. Az akció akkor indul, ha szétlőttük a falat. Kezdjük el kergetni a figurát, és közben találkozunk első SBD-nkel is, amelyet jelenleg gránáttal nyuvasztathunk ki. Végül a fickó mégis-csak felszáll a gépére, de Sevet a sniper helyre parancsolva hamarosan elhalálozik. Örülhetünk, és máris indulhatunk tovább, mivel a 36-os egységének nem sikerült a küldetése, így rajtunk a sor. Irány vissza az ajtón és jobbra a lifthez.

Infiltrate the Droid Foundry
Lefele haladva jön az infó, hogy a droidgyárakat nem tudják addig bemérni a kollégák, amíg meg nem semmisítjük a zavaróállomást. Első körben kiérünk egy nagy barlangba, ahol a hídon állókat egy szép lövéssel megölhetjük, ha a mellettük lévő kis sárga tartályra célzunk. Tovább menve lefele elérkezünk egy keltetőszobához, itt ismét csak a kis sárga tartályokat lőjük, amitől szépen felrobbannak a nyuffancsok. Következik maga a zavaróállomás, ahol embereinket rögtön küldjük a két sniper-pozícióba, majd Fixert a számítógéphez. Mi pedig közelről fedezzük a hátát. Amint leszedte a pajzsot a készülékről, rögtön hívjuk össze az embereket, mert ezután az ellenkező oldalról jönnek a droidok. Amíg Scorch a robbanóanyagot szereli fel, mi könnyedén védhetjük a hátát. Egy robbantás és máris mehetünk vissza a számgép konzolja mögé, ahol továbbindulunk.

Heart of the Machine
Egy rövidke rész következik egy nagyobb csatával. Amint belépünk, rögtön foglaljuk el a három sniper pozíciót, majd magunk induljunk középen lévő barikádhoz robbantani, majd rögtön a következőhöz is. Aggodalomra nincs ok. Belépve a barlangba osszuk ki a baloldalon álló üteget valakinek, majd a középen lévő sniper helyet is és küldjük Scorch-ot a kicsit előrébb lévő oszlophoz robbantani. Eközben hozzá közel állva fedezzük a hátát. Robbantás, majd irány át a hídon a kijárathoz.

Destroy the Factory
A szellőzőrendszeren áthaladva az első számgépnél ütközünk akadályba, mivel itt jobbról két SBD közelít. A hely szűk, de szerencsére adott ismét a kis sárga robbanós tartály, amely gyengíti őket. Ezután nyugodtan rohamozzunk, a közelharc itt előnyös. Tovább. Keressük az első energiaforrást. Útközben ne felejtsük el felvenni a Geonosis-i sugárfegyvert az egyik fali tárolóból, mivel hamarosan szükségünk lesz rá. Az első generátornál egy SBD fogad minket, majd a robbantás után a jobboldali pajzs mögött is van egy, jó pár droid kíséretében. A gránát és a sugárfegyver a megfelelő eszköz. Még több droid, majd a második szerkentyű. Balra egy lőrés, amelyet illik elfoglalni, és ahonnan szépen láthatjuk a közeledő két SBD-t az ajtónál. Messziről adjunk nekik a sniper rifle-lal, majd nyomulás be, ahol jobbra ismét egy sniper helyecske és jobbra egy számgép. Mindkettőre egy embert, mi pedig figyeljünk balra, ahonnan jönnek a droidok.
A pajzs eltűntetése után egy töltet kell még a gépre. Eközben felülről is jönnek a rovarok. Robbantás, majd irány ki, balra ahol a leszállópályán már várnak minket.

Advance to the Core Ship
Ismét külső terepen találjuk magunkat, ahol a közeli légelhárító ágyúhoz kell nyomulnunk. Ez egy kicsit zűrös lesz, mivel rengeteg Geonosis-i harcos jön felénk. Ismét csak a harcállások, no meg a lezuhant jármű ágyúja segít a legtöbbet. Előbb-utóbb elverekedjük

magunkat a torlaszhoz, ahol a folytatás vár ránk.

Canyon of Death

Ismét csak „hangulatos" mészárlásokba futhatunk, de inkább ne fussunk, mert nagyon gyorsan mögénk kerülnek, a lassú haladás a leggyorsabb előrejutási mód. Az ágyú bejáratát pár SBD védi, de ami a legrosszabb, a bejárat feletti két löveg, melyeket egyedül érdemes leszednünk. Majd jöhet a csapat is tovább, illetve csak a két állásig. Egy emberünkkel kerüljünk a szikla mögé jobbról és intézzük el a két SBD-t. Majd vissza, hogy segíthessünk az ajtón kiözönlő droidok elleni harcban. Hamarosan végzünk mindenkivel és tápolhatunk, majd irány a bejárat.

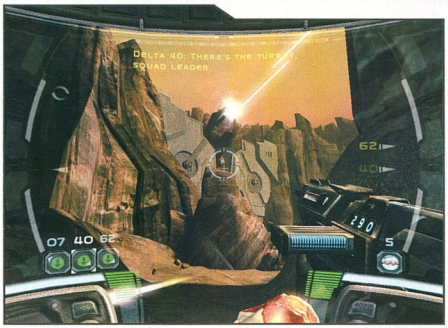
To Own the Skies

Sev találós kérdésére egy egészen frappáns választ kap. Egy apró mosoly után droidok csoportjai jönnek, nyugodtan szórjuk a gránátokat. Majd két SBD állja utunkat, de mi csak robbantsuk fel a gépezetet, közben figyeljünk felfelé is. Majd a hátunk mögé, ahol egy kisebb terem van méretes ablakkal. Az ablak vezérlőjéhez azonnal küldjünk valakit, majd kezdjük irtani a beözönlő rovarokat. Ezután ismét két SBD érkezik felülről, ami elég kellemetlen helyzet, de gránát van dögivel. Ezután ugyanez következik, csak most már két ablakkal. A továbbiakban egy galérián találjuk magunkat, ahol gyorsan robbantsunk, mert ez megöli az alul állókat. Ezután ismét egy szoba két ablakkal. Itt érdemes gránáttal vagy sugárágyúval kezdeni a belépőt, mert nagyon sokan jönnek. Ezután jön

a csemege 1+2 SBD-vel, ami már nem is SBD, hanem Heavy Battle Droid. Nem kellemes ellenfelek. Ha letérdelnek, akkor rohanás fedezékbe, mert különben végünk... Ezután irány a kijárat.

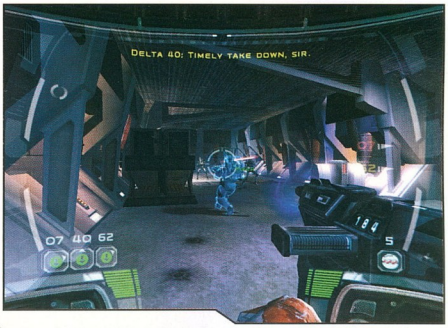
Territory

Ismét a kanyonban vagyunk. Nemsokára látjuk, amint az egyik hajónk ledobja az anti-armor szállítmányt. Majd a droidok is megjelennek a túloldalt, és mi gyakorolhatjuk a sniper rifle kezelését. Ezután ismét egy kis cseles rész következik, ahol az ágyút minél előbb el kell foglalnunk, majd hátradőlve várni, amíg megöl mindenkit. Ezután csak egyedül menjünk előre és csaljuk közelebb a többi robotot is. Nemsokára megérkezünk a bejárat elé, itt ismét elég sűrű lesz a helyzet. Rohanjunk előre a lézerágyúig, majd adjunk az SBD-knek rendesen. Gyorsan vegyük fel az anti-armor kiegészítőt. Ezután irány a bejárat, majd ismét ki, mivel pajzs védi az ajtót. Kifele menve a bal oldali sziklán találjuk a továbbjutás kirobbantható helyét, amely ismét egy kis térre vezet. Rögvest osszuk ki a helyeket, elsősorban az anti-armor állást, mivel hamarosan egy spider droid érkezik. Ez egyetlen helyen sebezhető, még-



pedig az első két lába közötti piros szenzornál, melyet néha még páncél is véd, szóval nem lesz egyszerű. De ha megvan, máris tápolhatunk és mehetünk tovább, azaz csak mehetnénk, mert ismét jön a pajzsos ajtó, így menjünk a bal kéz felé eső bejárathoz, melyet most már egy kis segítséggel áttörünk. Bent jó pár droid figyel.

Az első számgép melletti ajtó kinyitása után elérkezünk a központi hajó egyik bejáratához, ahol a hidat áthívva máris indulhatunk magányos utunkra, ugyanis ezúttal a Delta osztag tagjai különválnak...



Infiltration of the Core Ship

Az SBD-k között óvatosan mozgojunk, majd szedjük le azt a párat, ami előmerészkedik. Alkalmazzuk a jobbra-balra, jobbra-balra, nehezen megjegyezhető módszert... Egy folyosó végén lévő szellőző előtt szedjük le a plafonon lévő ágyút, majd a piros sugaras főnököt az ablak előtt. Ezután már sétagalopp lesz a menet, egészen a fő számgépig, majd utána a liftig, ahonnan ismét felfelé indulunk. Ismét egy SBD-s rész, amely már jóval könnyebb, majd ismét lift felfelé.

Waking the Giant

Hamarosan találkozunk Sevvel és két droidekával is. Ha az egyik megvan, akkor átválthatunk berserk üzemmódba, és kézzel üssük agyon a maradékot. Ugyanezt alkalmazhatjuk a következő sarkon is, ahol a csapat másik két tagja kerül szorult helyzetbe, mi pedig oldalról támadhatunk. Itt találkozhatunk először a droid dispenser nevezetű cuccal, amely nem csinál mást, mint ontja magából az adott típusú robotokat. Ezt megakadályozandó az oldalára kell rakni egy töltetet. Ismét együtt a csapat, és nincs más hátra, mint a vezérlőterem. Előtte vár minket a fő lift melletti állomás. Osszuk ki az embereket a harcálláspontokra, majd robogjunk a terminálhoz, majd kapjuk el a megjelenő főnököket. Ezután irány a lift. Hoppá, szembe jön egy spider droid. Kapjuk el, majd tovább, ahová érdemes egy Breach manőverrel behatolni, mivel nagyon sokan vannak a túloldalt. A végjáték következik.

Belly of the Beast

Az egyetlen olyan rész következik a játékban, amely időkorlátos. Ennek megfelelően marha nehéz is. 5 percünk van, hogy végigrobogjunk a vezérlőig, közben pedig jön minden, amivel eddig csak találkoztunk. Adjunk ki támadó formációt, majd támadjunk, mindennel, amink csak van. A vezérlőtermet egy számgép hekkelésével érhetjük el. Előtte tápoljunk fel mindenkit. Ha még van kb. 1,5-2 percünk, akkor lesz időnk még elég, egyébként töltsük újra ezt a pályát. Miután bementünk rögtön adjuk ki a parancsot a

kicsit jobbra található számgép feltörésére, valamint AZONNAL szedjük le a számgéptől balra és jobbra a plafonon található ágyúkat. Ezután állítsuk be a pontokra katonáinkat és készüljünk a legrosszabbra, mert itt hamarosan pokollá válik a terep. Először is forduljunk a számgép felé és aprítsuk a két oldalt felbukkanó robotokat. Ha ez megvan, akkor fordulhatunk a szemben lévő ajtó felé, ahonnan özönlenek a robotok befelé. Hamarosan már azon az ajtón is jönni fognak, amelyen mi jöttünk be. Támasztgassuk fel az embereket, ha szükséges. Egy perc múlva a számgép megadja magát, mi pedig ne törődjünk semmivel, hanem rohanjunk a csapattal együtt a számgép túloldalán lévő kijárathoz. Folyamatosan nyomkodjuk az F2 gombot, hogy a csapat nehogy leszakadjon. Ha jól csináljuk, akkor még éppen kiérünk a felrobbanó űrhajóból…

ASSAULT SHIP

Rising of Delta Squad

Egy kis történetet olvashatunk a Delta Osztag létrejöttéről és további akcióiról a további harcokban. Egy év telt el a Geonosis óta, és ezúttal is ránk számít a hadvezetés, mivel a Correlia mellett két héttel ezelőtt eltűnt hajó, a Prosecutor tűnik fel ismét, és mivel nem válaszol semmiféle hívásra, nem marad más hátra, minthogy körülnézzünk a fedélzeten…

És ezzel a momentummal el is érkeztünk a játéknak ahhoz a részéhez, amelyhez igazából nem kell túl nagy leírást fűznöm, mivel teljesen egyedül kell teljesíteni az elkövetkezendő küldetések több, mint felét. Ennek megfelelően itt nagyobb taktikai megfontolásra sincs szükség, hiszen csak egy irányba lehet menni, és nem kell mást tennünk, mint lelőni azt, aki szembe jön. A csapat újraegyesülése után sem sokat változik a helyzet, mivel ezúttal kis nyíl jelzi, hogy éppen merre kell csatangolnunk a hajó fedélzetén. Egyetlen színfoltot a hangárok elfoglalása jelenthet, ahol problémát csak az ágyúk jelenthetnek, melyek blokkolása első lépésünk legyen.

Részemről csalódásnak tekintem ezt a játékrészt, mivel kicsit visszafogja azt a fergeteges hangulatot, amely az elején kialakult. Másrészről egy kis változatosság persze nem árt, az igaz, de talán túl hosszúra nyújtották ezt a részt, és előbb-utóbb unalmassá válik. A folytatásban azonban nem kell csalódnunk.

KASHYYK

Slavers of Kashyyk

A trandoshan befolyás egyre nagyobb területre terjed ki és ezúttal a vukik szülőbolygóját, a Kashyykot szemelték ki célpontnak és rabszolgaforrásnak. Ennek okán a Delta Osztag ismét támadásba lendül. Első lépésünk, hogy a vuki vezért, Tarffult kimentsük börtönéből.

The Rescue of Tarfful

Gondok csak az első tábornál lesznek, ahol gyorsan osszuk ki a helyeket, majd kapjuk le a fickót az ágyúban és oda is rendeljünk valakit. Ezután nyissuk ki az ajtót, majd húzódjunk vissza, ugyanis elsősorban nem onnan, hanem balról, hátulról fognak jönni, de ezeket az ágyús fickó simán leszedi. Bemenve egy szép kis csapda fogad. Gyorsan robbantsuk ki balról az ajtót és robogjunk tovább.

Landing Pad

Ismét csak mindenki a helyére, majd nézzünk szét a rámpán, ahol megjelenik a robbantási hely. Itt bemenve egy gránáttal érdemes köszönni, majd hívni a többieket. A mögöttünk loholó alakokkal egy vuki foglalkozik, de nem árt párt töltetet a hordókra is rakni. Ezután elég sokan jönnek, a hely szűk, így a legjobb gránátozni, főleg a feljárót. Tápolás, majd tovább. Az ablaknál hamarosan lehet robbantani és behatolni a börtönblokkba.

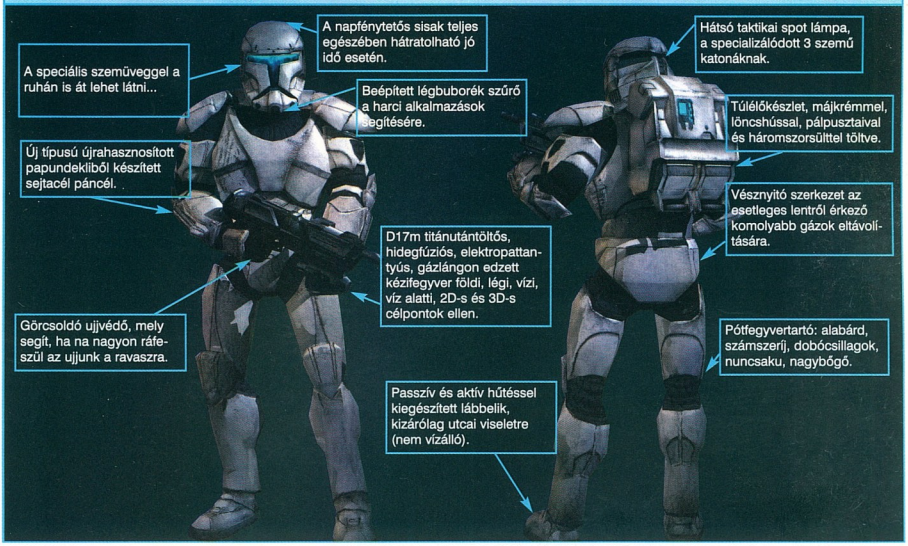
From the Shadow

A folyosón figyeljünk hátra is, mivel a tetőn vannak. A bal oldali ajtó egy szuper trandoshant rejt golyószóróval, de fedezékből nem lehet probléma. Ezután a fegyverét ne felejtsük ott. A börtönben találunk egy vukit, de kiszabadítása közben ügyeljünk a baloldali barikádnál, mivel rengetegen jönnek. Robbantsunk a vuki cellájában, újdonsült barátunk kirohan, és agyonveri a maradék ellenfelet. A barikád túloldalára bekukkantva megtaláljuk a vuki számszeríját is. A következő teremben megnézhetünk egy szuperkatona vs. vuki mérkőzést, de közben agyaljuk a háttérben lévőket is. A számszerijat felejtsük el és szedjük fel a golyószórót. A következő vukit is szabadítsuk ki, mivel ő fogja eltolni nekünk az útban lévő kocsit. A golyószóróval vágjunk rendet, majd irány az emelet, illetve a tápolás.

The Bodyguards

Előrenyomulva hamarosan elérkezünk a leszállópályához, ahol egy furcsa lény vár ránk, de szerencsére egyelőre csak az ablakból. Húzzunk le, ahol hamarosan megtaláljuk Tarffult is. Tápoljunk be rendesen. A brutál robotból kettő is van, úgyhogy ne örüljünk túlságosan az első legyőzése után. Sevet küldjük fel a mesterlövészhelyre, valamint adjuk meg a robotot elsődleges célpontnak, és ami a legfontosabb, hogy ne en-

Nagyon megörültünk ennek a Republic Commando képnek, lássuk, hol tart a haditechnika, persze csak úgy PC.GAMES módra... :)



gedjük Tarfful közelébe. Ha jó a rálátásunk, az anti-armor cuccból is kínáljuk meg, de pl. üthetjük nyugodtan közelharcban is. Hamarosan ki fog feküdni mind a kettő.

Obliterate the Outpost

Az első tábor sem lesz könnyű. A toronyból szedjük le a fickót, majd figyeljünk előttünk az aknamezőre. Míg valaki azzal vacakol, megindul a roham a domb mögül. Egy-két gránát pontot tesz a végére, csak ne menjünk túl közel az aknákhoz. Egy kis bújócska a robotokkal, majd egy rakétás torony állja az utunkat. Ez utóbbi őrét a sniper puskával szedjük le, majd kínáljuk meg a balra eső fal melletti részt egy gránáttal. Robbantás és tovább.

Aim for the Heart

Első körben foglaljuk el az ágyút, mivel nagy számban érkeznek ismét droid barátaink. Lehetőleg robbantsunk fel mindent, mert számos cucc rejtőzik mögöttük. Köztük a vuki rakétavető is, melyet rögtön ki is próbálhatunk egy droidekán. A robotkonténert robbantsuk fel, majd a továbbvezető utat is. A toronynál balra egy marha nagy aknamezőt találunk. Robbantsunk, mire az aknamező deaktiválódik. Rögtön érkezik is jó pár droideka, akiket a számgéppel intézhetünk el, mivel az újraaktiválja a mezőt. A számgépes fickónak nem árt egy kis fedezet, mivel mellőle is érkeznek a robotok. Ezután már csak a leszállópályát kell felrobbantanunk, és máris jöhet a következő szint.

Critical Strike

Rögtön előttünk jó pár ellenfél, kézitusa a leggyorsabb, majd jönnek a robotok ismét, és itt kiderül, hogy a vuki rakétavető nem ér túl sokat. A következő tornyot foglaljuk el és ne balra, hanem jobbra figyeljünk, mivel onnan érkeznek az öngyilkos rohamok. Tápolás, majd irány a domb. Egy kis völgyben irdatlan nagy fal és rajta egy robbantási lehetőség fogad, de nagyon ne rohanjunk, mivel közben érkezik egy SBD-konténer is, melyet először hatástalanítanunk kell. A következő ajtó mögött egy spider droid vár minket, és egyetlen esélyünk, ha azonnal a jobboldali számgépre vetjük magunkat. Miután a robot kimúlt, érkezik még három konténer és amikor megérezik a szállító hajónk, rendet rak, majd pedig elvisz minket a közeli hídhoz.

Frontline

Ez a rész egy közepes csatába invitál minket. Első körben szedjük le a gránátos fickót a balkonról, majd küldjünk mindenkit fedezékbe. Lehetőleg a két sniper hely legyen közte. Ezután kapjuk fel a vuki rakétavetőt és tüzeljünk a kis idő múlva a plafonon megjelenő piros négyszögre, majd a balról érkező golyószórós muksira. Rakétavető nem kell már, így cseréljünk fegyvert.

The Bridge at Kachirho

Azt hiszem, ennél a résznél segítség igazán nem szükségeltetik...

The Gauntlet

A sötétben három akna állja utunkat, melyeket utasításra társaink felszednek. Ismét egy közepes akció. Azonnal küldjük lőállásba a srácokat, mi pedig kezeljük az

ágyút a bal oldalon. Innen utasítsunk a robbantásra. Majd ezután menjünk egy sorral előrébb, ahol balról ismét egy ágyút szedhetünk le. Ezután tápolás és a szoba óvatos megközelítése ajánlott, mivel az itteni golyószórós fickó elég kellemetlen helyre fészkelte be magát. Szerencsére ezután már tiszta az út.

Entour

Ez sem egy megerőltető rész. Az egyetlen dolog, amire figyelni kell, hogy sok kaszabolós arc jön, ezeket vagy gyorsan leszedjük, vagy kapnak egyet a vibrobladdel. Egy kis lazítás a következő rész előtt.

A Bridge Too Far

Elérkeztünk az első keményebb csatához. Első körben készítsük elő az anti-armor cuccot, mivel a lényeg a gyors előrehaladás lesz. Az első sniper helyet osszuk ki, majd szedjük le a közeledő SBD-ket, ezután roham előre és osszuk ki a híd közepén lévő helyeket is, majd tisztítsuk meg az ágyút és ültessünk be valakit. Ezután már nyugodtabban ügyködhetünk, hiszen csak a két konténer ontja magából az SBD-ket... Ennek megfelelően irányítsunk valakit az egyikhez, míg a másikra mi rakjuk fel a cuccot. Így gyorsan megússzuk az egészet. A híd közepén most már robbanthatnánk, ha nem sülne be az egész, így mennünk kell tovább, az egyik ablakba. De előbb szépen osszuk ki az embereket a legközelebbi helyekre. Fontos az ágyú és az ajtó jobb oldalán lévő kis doboz. Egy spider droid érkezik, melyet így simán leszedhetünk. Ezután már csak egy droideka próbál meg szembeszállni velünk, majd roboghatunk fel az ablakba. Előtte találunk egy vuki rakétavetőt, mellyel álljunk a megadott ablakhoz és toljunk be egy helyes rakétát a piros négyszög közepébe.

The Wookie Resistance

A továbbiakban a már elfoglalt területeket kell megtisztítanunk vuki haverjaink segítségével. Ennek első lépése egy marha nagy terem, amelyen könnyedén átjuthatunk a fedezékeket használva, majd a robbanótöltet lerakásakor figyuzunk hátra erősen, mert két irányból is jönnek. Tápolás, majd ugrás le a csapóajtón.

Behind Enemy Lines

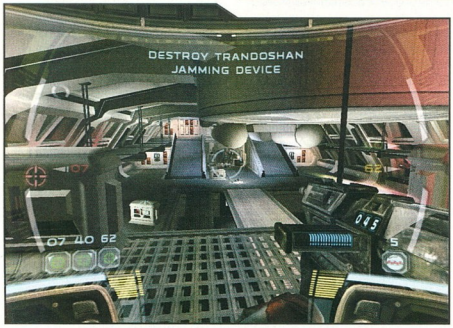
Rögtön az elején egy csapdába futunk bele. Amint elkezdenek kiugrálni az ellenfelek a szellőzőből, rögtön osszuk ki a két sniper helyet, melyek mindkét irányból védenek, valamint a közelebbi sarokra mutatva nyomjunk egy F3-at, ami arra szolgál, hogy harmadik emberünk ezt a területet fogja védeni és így 2-2 ember jut mindegyik irányba. Így nem lehet gondunk. A számgépet elérve ismét csak nyomjunk egy F3-at mellé, mivel hamarosan mögöttünk is jönnek. A következő szobába a kis repülő robotok keserítik meg az életünket, míg a vuki hátulról fedez bennünket. Ezután ismét egy kis torna jön, hiszen egy nagy raktárt kell megtisztítanunk. A két sniper hely azonnal szükséges, különben túl sok gránát fog jönni. Harmadik emberünket vezessük előre és szedjük le a droidikát, majd osszuk ki neki a barikád alatti anti-armor helyet. Hívhatjuk a többieket is, mivel még két droideka fog érkezni pár robottal. Ezután már csak tovább kell ballagnunk.

V. I. W. (Very Important Wookie)

Ismét Tarfful barátunknak kell asszisztálnunk. Hamarosan meg is látjuk a szőrmókot, de az emeleten. Nagyon ne rohanjunk utána, mivel szemből még jönnek páran, majd droidok és bent két további SBD vár minket. Használjuk ki a kis sárga robbanós tartályokat és jóval egyszerűbb lesz. Hamarosan találkozunk Tarffullal, aki erőteljesen tör előre. Siessünk utána és védjük is meg. Az ajtóknál alkalmazzunk betörést, és kapjuk mindig elő az anti-armor cuccot az SBD-k ellen.

Saving Ammo

Mivel igencsak kevés a lőszer, ezért a dokkokban lévőket kell felszabadítanunk a robotok ellenőrzése alól. Útban az A Dock felé rögtön két konténer is az utunkat állja. Ezért fontos az anti-armor pozíció. A droidok hátulról nem sokat fognak zavarni. Ismét breach és ismét gránát a két SBD-nek. Hamarosan megérkezünk az első dokkba, ahol azonnal vegyük az irányt balra és foglaljuk el a tornyot, valamint egy sniper helyet. Harmadik emberünket eresszük rá a számgépekre, mi pedig fedezzük a hátát az ablaknál. Ezután a túloldalra megérkezik az erősítés egy SBD-konténer személyében. Harmadik emberünket is rendeljük a gránátos helyhez, mi pedig induljunk hamar a konténert elintézni. Ezután robbantsuk ki a barikádot.



Live Ordnance

Következik a B dokk. Itt már két vuki is segít nekünk. Gyorsan osszuk ki a sniper helyet bal oldalon, majd két számgépet is kezelésre, a harmadikat mi kapjuk kézbe. Ha gyorsan csináljuk, akkor mire megérkezik az SBD-konténer, mi már végeztünk. Adjuk fel a maradék sniper és gránátos helyet, majd robogjunk le a konténer melletti számgéphez. Ezután pedig a konténert vegyük kezelésbe. Ne felejtsünk el betápolni előtte az anti-armor gránátokból sem. Közben - a legnagyobb örömünkre - megjelenik pár Geonosis-i főnök is. Végül elcsitul a harc, és mi indulhatunk tovább.

Fate of the Resistance

Nagyon frankó kis csarnok következik. Először jobbról és balról is SBD-k, majd előlről még kettő. Ezután ne hagyjunk lent senkit, hanem mindenki menjen szépen fel a traverzekre és foglaljuk el a központi két sniper helyet. Trandoshanok fognak jönni ezerrel és el sem fogynak, hacsak nem zárjuk le az ablakokat. Éppen ezért a harmadik emberrel menjünk körbe, majd állítsuk a számgépre, mi pedig fedezzük. Eme kis közjáték után máris mehetünk a következő csatába. Itt két kék robot vár minket. Osszunk ki két helyet, majd próbáljunk csak az egyikre koncentrálni, amíg meg nem döglik, utána jöhet a második. Szerencsére a vukik is segítenek.

Search and Destroy

Vuki kísérőnk rögtön meghal, mi pedig szedjük le a két SBD-t, majd nyomuljunk be a következő terembe, ahol egy spider droid lapul meg. Amint lehet, osszuk ki a helyeket és koncentráljunk a kis piros érzékelőre. Ezután ismét több SBD jön, de a vuki is segít,

TRANDOSHAN ELITE

Roppant érdekes, hogy e faj egyik legerősebb harcosa az egyik legvédtelenebb a játékban. Itt most nem arról van szó, hogy nem lenne rajta elég páncélzat, hanem arról, hogy mindegyikük háti rakétát visel, amelyiket könnyedén mozoghatnak bármilyen terepen. Ha ellenük harcolunk, érdemes ezeket a háti rakétákat célozni, ugyanis elég egy pontos találat és a rakéta beindul, az illető pedig szépen elszáll. Plafon esetében még kellemetlenebb, hiszen felkenődik a mennyezetre. No persze a rakétát el is kell találni...

ha támadunk. Ezután a következő promenádot kell megtisztítanunk a robotoktól, amelynek végén ismét egy spider droid állja utunkat egy darabig, de két gránátos és egy sniper hamar leszedheti. Most már csak a három SBD jelenthet gondot a következő szobában, de remélhetőleg maradt még elég gránátunk. A mókának még nincs vége, mivel a hangárt meg kell tisztítanunk. Anti-armor cuccal kezdjünk az ajtónál, majd után következik a céllövölde, amikor is a számgépeket szépen sorban vissza kell kapcsolni. Ezúttal Geonosis-i főnökök jönnek szépen sorban a kis piros sugárvetőjükkel. Ehhez célszerű elfoglalni a távolabbi két sniper helyet. Majd ismét hasonló hely következik, de ez már jóval zűrösebb. Lényeg, hogy maradjunk távolabb, és ha szükséges, támasszuk fel embereinket. Az egy percet ki lehet bírni.

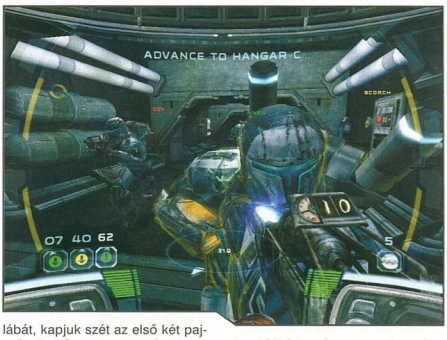
rögtön osszuk ki az első két helyet, a harmadik ember menjen az SBD konténerhez. Közben robbantsunk fel, akit csak lehet, majd küldjük a robbantós embert a droideka-konténerhez. Ha elfogyott a töltényünk, akkor a bejárattól balra szedhetünk még fel. A droidekás konténer nem egyszerű feladat és legjobb, ha víszünk mindenkit. Jó megoldás lehet, ha a droideka két karja közé ugrunk és agyaljuk közelről. Amint ez is megvan, mehetünk tovább. Persze csak tápolás után.

Upstream

Roppant kellemetlen hely következik. Első körben kapjuk le az SBD-ket, majd osszuk ki az ajtóhoz közeli helyeket. Az ajtó mögül még várjuk meg a droidekákat, majd támadjunk be, ugyanis itt még egy SBD-konténer is van. Ezt hatástalanítsuk. Mielőtt tápolhatnánk még két SBD érkezik, majd a vuki felé haladva elérünk a következő folyosóra, ahol nyugodtan várjuk be a robotokat, esetleg csaljuk be őket a tűzvonalba. Következik a hangár, ahol robogjunk a felszállópálya vége felé és foglaljuk el az ágyúkat, ezekkel ugyanis könnyen elintézhetjük a három kék robotot. Egy kis emlékező jön egy SBD-konténerrel, de itt a vukik segítenek. Majd pár droideka, melyeket közelharcban simán agyonüthetünk. Tápolás, majd egy SBD a sorrend, illetve három, de az utolsó kettőt egy parádés lövéssel hidegre tehetjük. Ezután csak a lift van hátra. A két oszlop-pár között egy-egy sniper hely bújik meg, így szépen fokozatosan learathatjuk a liftben utazó robotokat.

Final Strike

A továbbiakban el kell jutnunk a négy ágyúhoz, melyekkel aztán elpusztíthatjuk a szeparatista hajót. Elsőre egy nagyon kellemetlen helyre érünk. Adjuk ki az első két helyet és a spider droiddal szembeni anti-armor pozíciót. Majd amikor a robot szétnyitja a lábát, kapjuk szét az első két pajzsát. Ezután visszavonuló, mivel egy kék robot is nyakunkba szakad. Ezután szedjük le a pókot, majd rögtön helyezkedjünk el ismét, hiszen számtalan SBD és droideka jön be. Anti-armor lőszert a teremben két helyen is vételezhetünk, valamint jobbról a hátukba is kerülhetünk. A továbbiakban minden fordulónál fogyatkozik a csapat, ahogy a tagok az egyes turbólézer ágyúkhoz csücsccsennek. Ez akkor jelent leginkább gondot, amikor végül ketten kell egy spider droidot leölni. Végül már egyedül vágunk neki az utolsó akadálynak, egy Geonosis-i keltető-teremnek. Itt a legjobb, ha egyszerűen átfutunk, közben apritjuk a kifejlett egyedeket, majd amikor átértünk, átváltunk anti-armor cuccra és megszórjuk az ajtót, majd elszórjuk a gránátokat is. Végül beugrunk mi is a lőállásba, és a megadott célpontokra tüzelünk egy darabig.



Heart of the Citadel

Első körben a helyi kertet kell kitisztítanunk, Mivel három golyószórós muksi is lesz itt, ezért bátran használjuk a fegyverét, töltényből lesz elég. A továbbiakban sem lesz semmi különös, kivéve a kör alakú szobát, ahol ismét egy nagyobbacska ellenfél jön, de ha maradt még töltényünk, akkor azzal leagyalhatjuk, ezután húzzunk be a következő ajtón és figyeljünk erősen hátra, mert még jönnek onnan is rendesen. Ez-

Fate of the Delta Squad

A nagy örömbe egy kis üröm is vegyül, ugyanis Sevnek nyoma vész és nem is engedik, hogy azonnal keresésére induljunk. Úgy látszik, a jedi főparancsnokság más tervet eszelt ki.

Epilogue: The Battle of Kashyyk Begins

Kedvenc csapatszállítónkból nézhetjük végig, amint a klón invázió flotta megindítja a támadását a maradék szeparatista erőkkel szemben. Végül tájékoztatnak minket, hogy már minden el volt tervezve, csak a mi felderítő munkánk hiányzott. A csapatszállítók úsznak az égen, közben a Birodalmi Induló szól, és mi ismét indulunk vissza a csatába. De az már egy másik történet…

Ch00ler
ch00ler@pc.games.hu

DROIDEKA

Nem csak a trandoshan zsoldosoknál, de a droidok egyik legerősebbjénél is érdekes támadási formát valósíthatunk meg. A robotok felépítéséből adódik rendkívül nagy tűzerejük és egyben gyengeségük is, ugyanis a robot két karja közé pont befér egy katona (azaz mi), és egy szál késsel képes legyilkolni pillanatok alatt a teljesen ép szerkezetet. Mivel ez a robotfajta egyáltalán nem mozog harc közben, így máris nyerő ügyünk van. Probléma akkor adódik, ha többen vannak a közelben, mivel ők eközben simán szétlőhetik a klónozott hátsó fertályunkat.

WORLD OF WARCRAFT - ÚTIKALAUZ STOPPOSOKNAK...

A sötét kapu ismét kinyílt, ezúttal azonban nem stratégaként léphetsz át rajta!

Megértük ezt is, ó, hála az isteneinknek. Szakállam ugyan már több rőföt nőtt azóta, hogy a Blizzard mesterei bejelentették, MMORPG-t hegesztenek, de ennyi várakozás után végre megtörtént a csoda! Mire ezt olvassátok, egyrészt elvedeltem már vagy ötezer korsó sört, másrészt végeztem több ezer szörnyeteggel, (mivelhogy) harmadrészt megvásárolhatóvá válik ez a mesés, kalandokkal és izgalmakkal teli világ, ahol virtuális mindennapjaimat tengetem. Azonban, ha Te is be akarsz lépni, lehet, hogy nem árt tudnod egy-két dolgot, és én - bizonyítva a törpe nép toleranciáját és szocialitását - felvállaltam, hogy megpróbálok segíteni a kezdeti nehézségekben.

Miután megvásárolod magadnak a szoftvert - majd az előfizetésedet is helyreraktad a Blizzard weboldalán - rögtön válaszút elé kerülsz: Milyen típusú szerverre menj? Van normál, ahol szinte csak a küldetésekkel, és a játék készítői által megszabott nehézségekkel kell szembenézned; van PVP, ahol a legnagyobb kihívást az ellentétes frakció játékosai jelentik, és talán a teljesben - merthogy jómagam a béta földjét tapodom - lesz RPG is, ahol elsődleges szempont a szerepjáték. Ebben a választásban nem segíthetek - mindenki a vérmérsékletének megfelelőt keressen - azonban rögtön felmerül utána pár szintén igencsak fontos kérdés: milyen fajjal, és milyen kaszttal kezdj bele kalandjaidba. Van törpe nő, törpe férfi, szakállas törpe és szakáll nélküli törpe... Valamint több más faj, kik két frakcióra bonthatóak: a Szövetség - amelynek mi is tagjai vagyunk - a nyuszifülű árnyelfek, az unalmas emberek, valamint a még nálunk is kisebb gnómok gyűjtőhelye. A Horda a rothadó élőholtakat, a büdös orkokat, a hamburger-maradék taureneket, és az égetnivaló trollokat részesíti előnyben. Ha kitaláltad, melyik csoportosulás szimpatikus neked - vagyis ráböktél a törpékre! - kiválaszthatod a foglalkozását. Noha valószínűleg már jó előre eltervezted, itt az alkalom, hogy elkeserítselek: ez a vidék annyira érdekes és változatos, a kasztok pedig anynyira jók, hogy valószínűleg teljesen mással fogsz játszani, mint amit elterveztél. Most jöjjön egy kis információ róluk, meg némi tipp és trükk...

- A paladin, más néven paplovag ideális keveréke a varázshasználóknak és a gyógyítóknak. Feltámaszt, auráival erősíti a csapatát, és még ütni is tud. Elsősorban szociálisabb játékosoknak ajánlott, de képes egymaga is életben maradni, ha ügyesen csinálja.
- A zsiványok a legideálisabb zárt-téri felderítők és orgyilkosok. Képességeik a láthatatlanná válás és a hátbaszúrás - éppen ezért nem arra találták ki őket, hogy elől, afféle tankként aprítsák az ellenséget. Okos taktikával a zsivány nem csak remek magányos harcos, de kiváló csapattag is.
- A papok minden partiban szívesen látott karakterosztályok. Gyógyítanak, feltámasztanak és oltalmaznak. Önmagukban sajnos gyakorlatilag életképtelenek, akár csak nélkülük egy nagyobb kalandozó csapat. Képességeik révén erősíthetik a barátaikat, és gyengíthetik az ellenfeleket.
- A vadászok a vadon gyermekei, és felderítői. Képesek érzékelni a közelben levő élőlénye-

LÉLEKVÁNDORLÁS

Tudtad-e, hogy a Blizzardtól az elmúlt pár hónap során több nagy név - többek között Bill Roper, a legtöbbet emlegetett alkalmazott - is távozott? Noha problémának több online lap a Vivendivel - a Jégvihar kiadója - való szélmalomharcot említette, később kiderült, a valódi ok az, hogy az alkalmazottak gyakorlatilag megunták, hogy a rajongók a már bejáratott nevek folytatásait várják el tőlük. Érdekes utalás volt többek között arra, hogy a Nort részleg - akik a Diablót kovácsolták - nem akar több részt készíteni a hihetetlen sikert elért sorozathoz. Ezt akár nem hivatalos Diablo3 bejelentésnek is vehetnénk... Rosszmájú megjegyzésként hadd tegyem hozzá, hogy a pár ex-Blizzardosból újonnan alakult Flagship első munkája egy Diablo-Wow koppintás MMORPG lesz.

ket, később a holtakat is, elíjeszthetik, vagy akár társsá szelídíthetik a vadállatokat. Harcban a hátsó sorba szorulnak, de onnan aztán nagyon hatásosak tudnak lenni!

- A boszorkánymesterek a démoni erők legnagyobb barátai. Nagyon összetett kaszt, és éppen ezért nagyon jó. Megidézett szolgáinak segedelmével képes megvédeni életét, de csapatban is nagyon hatékony: speciális lélekköveivel gyógyít, vagy akár fel is támaszt.
- A druidák nagyon érdekes, összetett kasztot alkotnak. Hála átalakuló képességeiknek remek harcosok, nagyszerű zsiványok, varázslataiknak köszönhetően pedig tökéletes csapattársak és gyógyítók. Minden látszat ellenére meglepően hasznos kaszt; ajánlott vele ésszel játszani.
- A harcosok - nevükhöz méltóan - a közelharc mesterei. Ha ilyennel játszol, készülj fel arra, hogy nagyon sokan fognak „zaklatni" annak érdekében, hogy állj a csapatukba. Tetemes életerő, még tetemesebb sebzés, és a gyógyulást nélkülöző képességek miatt a csapatorientáltság a jelszava (bár nem biztos, hogy ki tudná mondani...).
- A varázslókat nehéz lenne pár szóban összefoglalni. Pusztításnak, teleportálnak, ételt, italt teremtenek - okos játékkal képesek egyedül is életben maradni, de korlátozott testi ké-

Ha kiválasztottad a neked megfelelő törpöt és foglalkozást, bele is kezdhetsz a játékba. Miután korlátolt hely áll rendelkezésemre -

pességeik miatt elkél nékik egy erősebb csapat.

- A sámánok különleges, de szintén ideális csapattagok. Megidézett totemeik támadnak és védekeznek, ám egyéb varázslataik sem puszta bűvésztrükkök. Ötletes, taktikát igénylő kaszt, amely meghálálja a beléfektetett időt...

megpróbálok pár igen csak szúkszavú tanácsod adni, miként is javaslott továbblépni.

- Oldj meg küldetéseket! Nem csak, hogy több tapasztalati pontot, de remek, használható tárgyakat is kapsz általában értük. Zömmel egyedül is elvégezhetőek, de magányosan azért nehezek tudnak lenni.

A programon belül van csevegés, az LFG - csapatkereső csatorna - mindig nyitva áll, ha egy erődet meghaladó feladatot kaptál. Javasolt még akkor is társakat keresni, ha feladat egy csapatra való élőlény lemészárlása, ekkor ugyanis

akárhányan vagytok, a leölendő lények száma ugyanannyi marad.

- Csapatban próbálj meg kasztodnak megfelelően viselkedni; egy papra inkább a hátsó sorban van szükség, ott tud hatékony lenni, egy harcost elég csúnyán elküldhetnek a sunyiba, ha egyfolytában a varázslókat küldi előre az útvesztőkben.
- Léteznek a játékban nem harci foglalkozások is. Kasztodnak megfelelően válassz ezek közül, és készítsd el magadnak, illetve játékostársaidnak a felszerelést, esetleg a gyógy- és manaitalokat. Ezek a képességek elsőre haszontalannak tűnhetnek, később azonban nevetségesen alacsony összegből - és némi utánajárást követően - sokkalta erősebb tárgyakat hozhatsz létre, mint amiket megvásárolhatsz!
- Légy korrekt! Egy nagyon nehéz küldetés közben inkább hazateleportáló, csapattársait cserbenhagyó figura hamar „tiltólistára" kerülhet, később pedig igencsak nehéz lesz bizonyítani, hogy te nem is... Ha csak kevés időd van a programra, inkább ne vállalj el feladatot, mintsem hogy veszélyek között hagyj játékostársakat...

- És ismét csak légy korrekt! Ha PVP szerveren játszol, könnyedén belefuthatsz küldetést megoldó, ám nálad jóval alacsonyabb szintű karakterekbe. Neked nem kihívás, neki frusztráció, miért bántanád akkor?

Rengeteg dolgot nem mondtam még el, de most kivételesen nem sajnálom. WarCraft világa ugyanis tengernyi kalandot és izgalmat rejt - nem is beszélve a csinos, szakállas törpe asszonykákról! -, amelyeket igazából egymagadnak kell felfedezned. Belépőnek ennyi elég, a többire pedig már rájössz magad. Sok szerencsét! Én most leakasztom a puskámat, és körbenézek... Annyi még a felfedezésre váró terület!

NightBagoly
nightbagoly@pc.games.hu

RETTEGETT IVÁN

A 2004-es év több szempontból is emlékezetes lehet a Blizzard fejlesztőcsapat számára. Egyrészt ugye elvándorolt tőlük több nagynevű alkalmazott, másrészt szeptember hónapban az akkor már régóta futó bétateszt-szervereket - helyileg Virginia államban - meglátogatta Iván. Nem, nem egy orosz verőlegényről van szó, hanem arról a hurrikánról, amelyről akkortájt sokat jajongott a média. Az épület nem bírta szuflával az ötös - jó nagy - fokozatú vihart, és víz árasztotta el a méregdrága szerverparkot. Meg is lepődtek a tesztelő játékosok, amikor a hivatalos oldalon a „World of Warcraft beta test was hit and damaged by a tornado..." feliratot találták.

JÁTÉKTEMETŐ

HATODIK RÉSZ
VIDEÓK A DVD-N!
CSAK NÁLUNK!

Félbehagyott fejlesztések, feledésre ítélt programok

Pontosan egy éve, hogy lapunk hasábjain útjára indítottuk Játéktemető című rovatunkat, mellyel feltett szándékunk volt, hogy kicsit megismertessünk titeket a játékfejlesztés árnyoldalaival is - vagyis azon részével, mikor akár több évnyi kitartó és alapos munka is kárba mehet egyetlen ember vagy egy pénzügyi kartell döntése okán. Hogy mi is a játéktemető? Az a hely, ahová a soha el nem készült, vagy meg nem jelent játékok kerülnek. Az utóbbi egy évben is jócskán állítottak le vagy töröltek véglegesen projekteket - amelyekről igyekeztünk mindig beszámolni, de felidéztük az utóbbi 5-6 év legnagyobb érvágásait is. Sok-sok olyan címet, melyet ha elsorolunk, biztos sokatok kapná fel a fejét. Lehet, hogy éppenséggel pont tegnap álmodoztál róla, hogy milyen lehetne játszani a Dungeon Keeper 3-mal, vagy hogyan képzelnéd el a Command & Conquer Renegade 2-t - de ezzel nem vagy egyedül. Ezeket a játékokat már valaki elképzelte helyetted, valaki rengeteg időt ölt bele, hogy elkészítse őket - mégsem jelentek meg soha. Hogy mi lehet az oka annak, hogy egy látszólag sikeres ötlet mégsem kerülhet megvalósításra? Akik az utóbbi időkben figyelemmel kísérték a játékipart érintő komolyabb kérdéseket, azok igen érdekes tendenciára figyelhettek fel. Mégpedig arra, hogy a számítógépes és konzolos játékipar rendre megveri az idáig legyőzhetetlennek, és talán nem véletlenül álomgyárnak aposztrofált Hollywoodot. Az eleddig kétséget kizáróan feneketlen aranybányának bizonyuló filmes befektetések átütemeződnek, és a mágnások kapzsi szemeiket a játékok felé vetik. Nem véletlenül, tavaly ugyanis többet forgalmaztak az otthoni video- és számítógépes játékok, mint a világ filmes cégei összesen. Ez egyrészt a játékfejlesztésben végbemenő és lassan teljesen lezajló reformnak köszönhető, másrészt pedig annak a felfogásnak, amely kezdi rányomni a bélyegét az egész játékiparra. A fejlesztőstúdiók ma már korántsem kedvtelésből, vagy baráti összejövetelek felszabadult légköréből hozzák össze műveiket, hanem a tőke elvárásait messzemenőkig szem előtt tartva, egyfajta szolgai munkába hajtják fejüket. Az így keletkező, a programokat zsáknak számra ontó játékműhelyek minőségi megítélése igen csak kétes - szerény személyem például kifejezetten elítéli ezt. De hát amíg a kutya ugat, a pénz pedig beszél, addig úgy tűnik, ez a trend egyhamar nem változik - sajnos...

Azt mindenesetre látnunk kell, hogy az utóbbi évek játékgyártása meglehetősen elamerikanizálódott, és kifejezetten populista lett. Ami nem adható el nagy tételben, ami nem húzható rá szinte kivétel nélkül minden kontinensre, valamekkora befolyással és háttérrel rendelkezik már most is az Electronic Arts, vagy a Microsoft például), és a kicsik vagy csődbe jutnak, mert nem bírják majd a harcot, vagy beleolvadnak szépen a multikba.

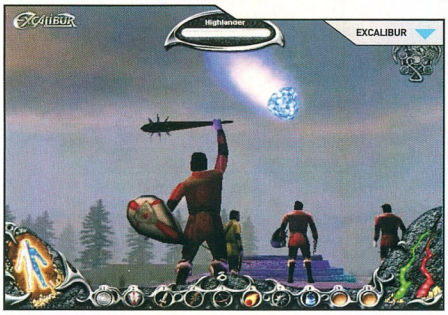
Fenti kis eszmefuttatásomból talán kiviláglik, hogy egyre inkább a pénz, és csakis a pénz lesz érték, vagy értékelhető egy játékban, és másodlagos szemponttá zsugorodik a minőség. Ez pedig csak akkor érint majd rosszul minket, játszani szeretőket, ha olyan, átlagos tucat-szemetekkel kell játszanunk, amelyek helyett számos, más olyan program jelenhetett volna meg, melyet azért nem engedett a hatalom felszínre, mert kevésbé tűnt piackípesnek... Ebből a megfontolásból, három

TITANIUM ANGELS

újabb meg nem jelent játéknak adjuk meg a végső tisztességet, csak remélvén, hogy egyszer meghallgattatnak imáink, és nem pusztába kiáltott szóként száll el a messzeségbe...

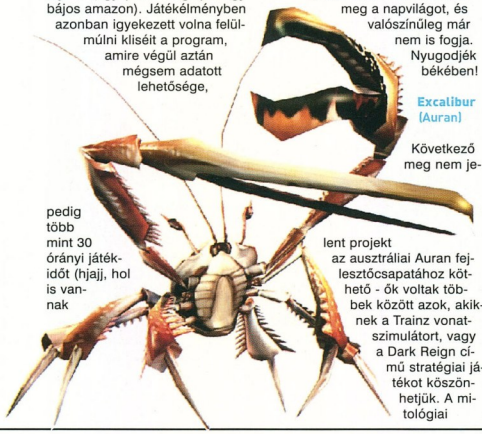
Titanium Angels
(Mobius Entertainment / SCi)

Az immáron öt éve bejelentett, külsőnézetes akciójáték tagadhatatlanul az ezredfordulón még tomboló Tomb Raider láz késői szülötte. Bár a történet Lara Croft kalandjaival ellentétben nem a múltba, hanem a közeli jövőbe kalauzolt volna el, ennek ellenére szinte minden tulajdonsága a Star Wars, vagy a Warcraft univerzum is belelépett - de talán úgy érezték az angol kiadónál, hogy még kevesek egy ekkora volumenű világ megfelelő szintű feltöltéséhez. Pedig az alapötlet nem volt rossz a sárkányok uralta országokkal, valamint a háromféle fajú alattvalóikkal benépesült bolygóval, akiket irányításunk alá vonhattunk volna. 50 körüli várost terveztek, ennyi teljesen különböző központra tehettük volna rá a mancsunkat, ha a megfelelő szintű klánnal támadtunk volna rájuk. Az igazi unikum azonban a politikai, gazdasági és szociális interakciókban csúcsosodott volna ki. További érdekesség, hogy különböző ingereket, illetve hozzáállást válthattunk volna ki egyes régiók lakosaiból, aszerint, hogy milyen képet mutatunk feléjük. Kicsit érthetetlen, hogy több év, és már zárt bétateszt után állt le a játék kiadása, mintha a célegyenesben



Excalibur kard körül forgó alkotás, egy külső nézetes harcolós játéknak indult, amelyet három helyszínen játszhattunk volna: Albion, Camelot és Avalon. Csakúgy, mint a mai játékok a régmúlt több hetet igénylő programaitól), kielemezhető, és több módon legyőzhető ellenfeleket, és a high-tech kütyükön kívül eredeti mozgás-sorozatokat ígért. A kornak megfelelő divatos 3D-s megjelenítés ellenére a termék sosem látta meg a napvilágot, és valószínűleg már nem is fogja. Nyugodjék békében!

Core klasszikusától ered. A sztori ilyen mód nem is erőlteti túl magát (nehogy túlságosan fantáziadús legyen): nem túl távoli jövő, zsarnok és elnyomó rendszer, kialakulófélben lévő földalatti lázadócsoportok, melynek egyik vezetője te vagy (minő meglepő, egy bájos amazon). Játékélményben azonban igyekezett volna felülmúlni klisét a program, amire végül aztán mégsem adatott lehetősége, pedig több mint 30 órányi játékidőt (hjajj, hol is vannak



Excalibur
(Auran)

Következő meg nem jelent projekt az ausztráliai Auran fejlesztőcsapatához köthető - ők voltak többek között azok, akiknek a Trainz vonatszimulátort, vagy a Dark Reign című stratégiai játékot köszönhetjük. A mitológiai

takat közel és távol, kézi és professzionális fegyverekkel egyaránt vívhattunk volna (kardok, fejszék, buzogányok, nyílpuskák), de az igazi unikumot a bevethető varázslatok jelentették volna. Az egyedüli szólókampány mellett akár vált vállvetve, vagy egymás ellen is játszhattunk volna, sőt, még olyan csodaeszközöket is bevetésre szólíthattunk volna, mint a katapultok, faltörő kosok, vagy forróolajos bográcsok. Igazi középkori várostrom - nem is értem, hogy mi kivetnivalót talált benne az az illetékes, aki a játék leállítása mellett döntött?!

döbbent volna rá a cégvezetés, hogy valami nem stimmel a programmal.
Ó érte is kár...

Bagó Péter
bp@pc.games.hu

Dragon Empires
(Codemasters)

Ez egy viszonylag friss darab, bár már jó pár év óta fejlesztés alatt állt - tavaly mégis a projekt leállítása mellett döntött a Codemasters. Talán azt a sikeresnek látszó MMORPG áramlatot akarta megcélozni, amelybe többek között a

Ahogy már előző számunk óta megszokhattátok, ezúttal is számos képet és videoanyagot válogattunk DVD-korongunkra a fentebb említett játékokkal kapcsolatban. Több száz fájl (képekkel, videókkal, artworkökkel) várja a soha meg nem jelent játékok iránt érdeklődőket, és minden kíváncsi szemet, közel 45 megabájtnyi területen.

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Flatout

Sziasztok!
Most kezdtem zúzni a Flatout autóversenyt. A segítségeteket szeretném kérni, hogy billentyűzet konfigot, vagy valami setup-ot hol találok a játékban, és van-e kézifék?
Várom válaszotok!

üdv Tomo

Ui. az újság jó, csak jó lenne, ha 4 hetente jelennétek meg, csupán az aktualitások miatt is!

Hi Tomo!
Az irányítás megváltoztatása kicsit trükkös, a teendőid a következők: Indítsd el a játékot, majd válassz profilt, (amennyiben még nincs, készíts egyet), majd a bejelentkező főmenüben a jobb nyíl segítségével hívd elő az „Options" menüpontot, ebbe belépve (Enter) pedig a „Controls" almenüt (újabb Enter). A monitor közepén megjelenő 11 funkciógomb bármelyikét felülírhatod, és már biztosan sejted, az egyik a kézifék lesz. Ha túljutottál az irányítás számodra tetsző megváltoztatásán, az Escape billentyű többszöri nyomogatásával kijutsz a főmenübe, ahol a „Single Player" parancsot választva már indulhat is a móka. A játék indítása kapcsán van lehetőséged egy kis csalásra is. A névválasztáskor (profil) írd be az alábbi három kifejezés valamelyikét; *GIVECASH:* 4000$ helyett kezdéskor 40000$ áll rendelkezésedre, ezért minden elérhető tuningra lesz pénzed. A cheat csak több pénzt ad, a pályákat és autókat versenyek megnyerésével éred el. *RAGDOLL:* Ennek a cheatnek az a hatása, hogy ha a sebességváltót lefelé kapcsoljuk a pilóta szépet fog repülni a szélvédőn keresztül, a cheat hasznos lesz a Bonus játékokban.
GIVEALL: Minden pálya és autó elérhető, azonban csak 4000$ lapul majd a zsebedben, így az autókért és a tuningért még sokat kell küzdened a cheat használata mellett is.

Ciao, C5

Mafia

Sziasztok!
Mit kell tenni a Mafiaban, hogy kijöjjön a konzol, amibe a kódokat lehet beírni????
Köszönöm szépen előre is!!!!!!

Tisztelettel: Kopányi László

Szia Laci!
A konzolt lehetséges előcsalogatni a Mafia-ban, de nem érdemes, mivel csak két kódot lehet így beírni. Inkább azt javasolnám, hogy látogass el a *http://www.vegigjatszas.hu* oldalra, ahol egy igen hatékony trainer található a játékhoz! Ez ugyanazt a hatást éri el, mint a cheat kódok, csak ezt jóval egyszerűbb használni.

Dante

LOTR: The Fellowship of the Ring

Sziasztok!
A húgom elakadt a következő játékban: „The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring" (Black Label Games, 2002), és szégyenszemre informatikus létemre nem tudtam rájönni, hogy Frodó még a játék elején hogyan kongatja meg a falu főterén a harangot Lobélia kérésére. Ha tudjátok, kérlek, írjátok meg, legyetek szívesek, vagy akár a teljes végigjátszásnak is örülnék - ez megelőzné a további csődöket.

Előre is köszönettel: Gabesz

Szia Gabesz!
Frodó már a játék elején is tud követ hajigálni...
A többit a fantáziádra bízom. :-)

bídzsí

Mars

Sziasztok!
Elakadtam a MARS: Telepedésben. Először is minden robotot kinyírtam, aztán felmentem a piramisba. Megnyomtam az egyes torony nyitógombját, és bementem a toronyba. Aztán megnyomom a panellán a kulcs jelző gombot. Felmentem a piramishoz, de nem az egyes torony nyitógombjára mentem hanem a bal oldalára és megnyomtam a kulcs jelző gombot.

Kérlek segítsetek, ha valamit rosszul csináltam!
Kicsit jobban írjátok le, mint ahogy az újságban van.

Nem tudjátok, hogy lesz-e 2. része, ha igen kiadjátok?

Hű vevőtök és olvasótok:

Vezsenyi Attila

Szia!

A tér négy sarkán van egy-egy őrtorony, melyek ajtaját a piramis tetején lehet kinyitni, de egyszerre csak egyet. Vagyis futás fel a piramis tetejére, és a lépcső tetején, az ajtónyílásban található szerkezettel nyitod a tér sarkain lévő őrtorony ajtaját. Amelyik őrtornyot kinyitottad, ahhoz oda kell futni, belépni az ajtón, a lift felvisz a vezérlő terembe, és ott megnyomni a kulcs jelű gombot. Ekkor felgyullad a zöld jelzőfény valamelyik őrtorony fölött, de azt csak a piramis tetejéről látni, hogy melyik számú, így van egy futásod a piramis tetejére, megjegyezni hányas számú torony tetején volt zöld a fény, majd vissza abba az őrtoronyba, ahol az előbb megnyomtad a kulcs jelű gombot, megint fel a vezérlőbe, és megnyomni azt a gombot, amelyik számú torony tetején zöld volt a fény. Ezután megint fel a piramis tetejére, de most nem azon a lépcsőn, amelyik tetején lévő ajtónyílásból kinyitottad az őrtornyot, hanem a tőle balra lévőn, és ott a lépcső tetején az ajtónyílásban megnyomni a kulcs jelű gombot.
Ha jól csináltad, akkor kinyílik a liftet elzáró egyik retesz. Ezután hátra arc, és a kulcs jelű gombbal szemben lévő falon nyisd ki a következő őrtorony ajtaját, futás az őrtoronyba, fel a lifttel, megnyomni a kulcs jelű gombot... Szóval ugyanúgy, mint korábban, összesen négyszer kell ezt a macerát végigjárnod, ügyelve mindig arra, hogy melyik lépcsőn jöttél le, és melyiken kell felmenni. Ha figyelmesen megnézed a piramis tetején lévő helységben a kábeleket,te is rá fogsz jönni, hogy az egy toronyhoz tartozó gombok nem egy ajtónyílásban vannak. Ha mind a négy kört lefutottad, akkor kinyílik a liftet elzáró utolsó retesz is, és már mehetsz is a következő pályára.

Nos ennél egyszerűbben nem tudom leírni. Remélem, segítettem.

Clemi

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI PC.GAMES 2005/01

CROSS RACING CHAMPIONSHIP:
Bihari József, Nyírbátor
Vécsei László, Kazincbarcika
Mészáros Bence, Budapest

PRO EVOLUTION SOCCER 4:
Bémer Miklós, Maglód
Papp Elemér, Budapest
Tőzsér Dávid, Hajdúszoboszló

VAMPIRES THE MASQUERADE B.:
Pethő Richárd, Zalaegerszeg
Oláh János, Gödöllő
Nagy Attila, Budapest

SID MEIER'S PIRATES:
Tóth Gergely, Kecskemét
Szabó István, Kalocsa
Nagy Sándor, Jászfelsőszentgyörgy

ALEXANDER:
Tóth Tamás, Vanyola
Téglás Dániel, Üllő
Kertész István, Sopron

PAINKILLER BATTLE O.O.H.:
Susányi Gábor, Tiszafüred
Soós Attila, Komárom
Tóth János, Budapest

HALF LIFE 2:
Ács Tamás, Szentendre
Tusjak Éva, Szarvas
Horváth Gábor, Budapest

KÉPKITALÁLÓ:
Tóth Tamás, Abony (Shadow OPS: R.M.)
Haizer Tamás, Szécsény (Top Spin)

DESIGN CENTER: Bartus Dániel

Teljes játék / Trial verzió

3 Strikes! / 5Star Free Lines / A7Xpg / Adrenal Mahjong 2003 / Ant Academy / Area 2048 / Blacksift / Burnt Soil / Cardwar / Drag Racer / Earthbound Summer Vacation / Fantom Subdivision A / FloboPuyo / Fuk / Galaxy Invaders / Handheld Quake / Mario: The Last Castle / Minebot Arena / SkiSpringen / Spinball Whizzer / Tumuki Fighters

Demo

Act of War: Direct Action / Lemony Snickets: A Series of Unfortunate Events / NASCAR SimRacing / Star Wars: Republic Commando / The Incredibles / UEFA Champions League 2004-2005

Shareware / Freeware

3D Live Pool / AirStrike 2 / Arctic Rush / Atomaders / Classroom Chaos / Coin Planets / Foxy Jumper 2 Winter Adventures / Hack the Universe / Immune War / King of Ball Limited Edition / MachineHell / NoLimits Roller Coaster Simulation / On the Oche / Pacman 2005 / Powerhook Bowling / Pro Reels Haunted House / River Raider II / Rooby Run / Turtle Odyssey / Xeno Assault II

Magyarítás

3D Live Pool / AirStrike 2 / Arctic Rush / Atomaders / Classroom Chaos / Coin Planets / Foxy Jumper 2 Winter Adventures / Hack the Universe / Immune War / King of Ball Limited Edition / MachineHell / NoLimits Roller Coaster Simulation / On the Oche / Pacman 2005 / Powerhook Bowling / Pro Reels Haunted House / River Raider II / Rooby Run / Turtle Odyssey / Xeno Assault II

MOD

3D Live Pool / AirStrike 2 / Arctic Rush / Atomaders / Classroom Chaos / Coin Planets / Foxy Jumper 2 Winter Adventures / Hack the Universe / Immune War / King of Ball Limited Edition / MachineHell / NoLimits Roller Coaster Simulation / On the Oche / Pacman 2005 / Powerhook Bowling / Pro Reels Haunted House / River Raider II / Rooby Run / Turtle Odyssey / Xeno Assault II

Patch

Call of Duty United Offensive 1.51b Server Side Patch / Call of Duty v1.5b Incremental Dedicated Server Patch / ChaosLeague 1.07 / Far Cry 1.31 Patch / Flatout 1.1 / Hearts of Iron 2 1.1 Patch / Immortal Cities: Children Of The Nile 1.2 Patch / Legacy Dark Shadows 1.4 Patch / Rome Total War 1.2 Patch / SpellForce v1.52 Patch Full Install / Vampire the Mascarade

Játszd újra

3D Monster Maze / DOOM the RougeLike / Lemmings: Lemmis Suche 2 / Privateer Remake / Six Pack Man / Space Harrier VGL / Streets of Rage Remake / Trashman Eric / Wire Hang Redux

Utility

ADShareit SWF to Video Converter Pro / APFill Toner Coverage Meter / CafeTimePro - Public Access Internet Kiosk Timer Software / cdrLabel / DJ Mix Pro / Easy DVD / CD Burner / EasyExif / FunPhotor / HyperCam / KoolMoves / Media Center / Media Portal / MP3Doctor / Neat Image / Photo2DVD Studio / Power Video Karaoke / Powerbullet Presenter / Real Player 10 / Spybot – Search & Destroy / The GodFather / TypingMaster Pro / UltraSentry / Yanicsoft Flash Desktop

Video

Advent Rising / Battlefield 2 / Boiling Piont: Road to Hell / Brothers in Arms: Road to Hill 30 / Close Combat: First to Fight / F.E.A.R. / Second Sight / SIMS 2 - University / Splinter Cell: Chaos Theory / Star Wolves / Still Life / Stolen / SWAT 4 / The Godfather / Trackmania Sunrise / World of Warcraft / Worms 4: Mayhem

Extra

Advertising / Anarchy Online / Flash Games / GTA San Andreas Stunting / Hátterek / Játéktemető / Kapcsolódó / Képernyővédők / Képmutató / Learn Chinese / MOBILedit! / NUDE PATCH / Skinek / Softimage XSI Mod Tool / Teszt Elek / Webkitek

Trainer

Arkandroid Trainer / Armies of Exigo Trainer / BlowOut Trainer / Colin McRae Rally 2005 All Acces Cheat / Conflict: Desert Storm Trainer / Forgotten Realms: Demonstone Trainer / Future Tactics: The Uprising All Acces Cheat / Hearts of Iron 2 Cheat + Trainer / Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth Trainer / Magic Ball Trainer / Miami Vice Trainer / Need for Speed Underground 2 Trainer / Ostrich Runner Trainer + Unlock / Pharaoh Trainer / Playboy: The Mansion Trainer / Prince of Persia: Warrior Within Unlock / Rome Total War Trainer / Santa Claus in Trouble Again Trainer / Sentinel: Descendants in Time All Acces Cheat / Shade: Wrath of Angels Trainer / Shadow Vault Trainer / Sid Meier's Pirates Trainer / Silent Hill 4: The Room Trainer / Sonic Heroes Trainer / Spin and Win Trainer / The Chronicles of Riddick Trainer / The Dark Legions Trainer / The Punisher Trainer / Torrente Trainer / world War 2: Panzer Claws 2 Trainer / Worms Forts Under Siege All Acces Cheat

Így készült

Brothers in Arms / Dragonshard / Splinter Cell Chaos Theory / SW Republic Commando

Túlélőcsomag

ACDSee / Adaware SE / Adobe Acrobat Reader / DaemonTools / DirectX / Flashget / F-Prot Antivirus / GetRight / mIRC / Motherboard Monitor / Nero / Opera / PowerTools / QuickTime / Sisoft Sandra / TotalCommander / WinAMP / WinRAR / WinZIP / WS Ftp / XNView

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A melléklet önállóan nem hozható forgalomba!

Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2005 GAME PRESS Kft.

PC.GAMES DVD 2005/2

PC.GAMES DVD 2005/2

TELJES JÁTÉK:

VIETNAM MED+EVAC

EXKLUZÍV

1 ÉVES INGYENES ELÉRÉS: - ANARCHY ONLINE CLASSIC
SIMS 2 - 1000 MEGÁNYI EXTRA CUCC ÉS KIEGÉSZÍTŐ A JÁTÉKHOZ
ÍGY KÉSZÜLT - REPUBLIC COMMANDO, BROTHERS IN ARMS
21 BONUSZ TELJES JÁTÉK - 3 STRIKES!, AREA 2048, GALAXY INVADERS...

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

TELJES JÁTÉK! CSAK NÁLUNK!

1. START - Minden áthaladásnál kapsz 5000.- forintot	2. Kék halál. Ha harmadjára lépsz erre a mezőre, installáld újra a Windowst és maradj ki 2, lassú gép esetén 4 dobásból!	3. SZERVIZ - A szervizes lefuttat egy víruskeresőt a gépeden, mindössze 3500,- forintért	4. SZERENCSE MEZŐ - Húzz egy szerencsekártyát!	5. KERAVILL - Elmentél a boltba, ahol lehetőséged van a következő alkatrészek megvásárlására: 1 GB DDR2 memória 70000,- forint, floppy meghajtó 3000,- forint	6. ÁLLATKERT - Nagy az Isten állatkertje, de a fővárosé se kutya. Vasárnap délután nem számítógépezel, hanem megnézed a mosómedvéket. Belépődíj 1000,- Ft	7. Internetes munkával kersetél 35,- Ft-ot. Megérte!
20. INTERNET - Sikerült 5 perc alatt megtalálnod a Neten pont azt a dolgot, amit kerestél és nem erotika volt az! Még egyszer dobhatsz!	**Sziasztok! Igen, jól látjátok, nekem is haladnom kell a korral. Versenyképességem megőrzése érdekében többet kell adnom a puszta írott szónál és néhány jól megkomponált körmondatnál. A DVD melléklet még várat magára, viszont néhány lelkes olvasó kisegített, ezért a rovat történetében először teljes játékot mellékelek a levelezéshez. Lássuk a magyarázatot!** Hé Szőrmétlen! Mi a Gárdonyi 11.C osztályának hím tagjai elhatároztuk, hogy közös erővel segítséget nyújtunk neked piciny rovatod érdekesebbé tételére és a köz okulására. Elhatározásunkat tett követte és felállítottuk fejlesztő cégünket, amit csak egy cél vezérelt: létrehozni a Gazdálkodj Okosan játék legújabb generációs változatát. Cégünk először megismerkedett az előző előtti-előtti-előtti generációs Östipus képességeivel. Élvezte előnyeit, felmérte gyengéit és a tanulmányozással eltöltött 5000 azaz ötezer munkaóra után meg is unta azt. Tudjuk, hogy létrehoztuk a legújabb generációt, amely megfeszített munkánk, családunk, barátnőink és tanulmányaink elhanyagolását követelte tőlünk. Néhány adat: - 6 férfi, - 23 nő - a nők nem vettek részt benne - tehát mindent mi csináltunk - ergo - a dicsőség is minket illet! Szabályok: A Játékos egy átlagos, számítógépes srác. Meggyőződése, hogy a lehető legtöbb fps-t kell kicsikarnia számítógépéből. Barátai ugyanezt érzik. A játék célja egy high - end konfiguráció összeállítása a többi játékos megelőzésével. A játékot díjmentesen bocsátjuk Szőrmétlen rendelkezésére azzal, hogy ő lesz a felelős a játék PR-jának megszervezéséért és alkotóinak híressé tételéért. Szőrmétlen feladata továbbá kinyomtatni a játék tábláját, műanyagból bábukat önteni és minden technikai problémát megoldani. A mi feladatunk hírnevünknek örülni és a hasznot bezsebelni, Szőrmétlen hálájával egyetemben. *Adományokat szívesen fogad a Dream Team: Robi, Csabesz, Epe, Lala, Fecó és Zero*	**Üdv a Dream Team-nek és köszönöm a nagylelkű segítséget! Látom érzitek, hogy Gazdálkodj Okosan ügyben jó helyre fordultatok, magam is igazi fun vagyok. Régebben még néhai fiatalkorom idején a csütörtök esti Szomszédok nézés és a Gazdálkodj Okosanozás volt a két fő hobbim. Magam is untam már, hogy lakást kellett építeni és éreztem, hogy igazán modern embernek a számítógépházon kívül már nincs szüksége egyéb lakásra. Tisztelem csapatotok munkabírását és azt, hogy minden mást (amibe a szex is beletartozik) elhanyagoltatok, csak, hogy nagylelkűen segítsetek nekem. Mivel a játékot excelben mellékeltétek is megérkezése után rögtön félredobtam egyéb kötelezettségeimet, kinyomtattam és kis társaságunkkal azonnal rá is vetettem magam. Vége ezután az egész estés Katan partiknak. Számunkra már csak az új generációs Gazdálkodj Okosan létezik. Azonban látom, hogy csapatotok a munkából nem akar kihagyni engem és a terjesztésben kulcsszerepet szánt nekem. Kvázi PR menedzserré tettetek meg cégeteknél amit, különösen köszönök, mert már ovis koromban is, amikor a többiek még a tűzoltó-katonavadakat terelő juhász beállítódáson lovagoltak, én már akkor is igazából PR menedzser akartam lenni. Nos úgy döntöttem közzétesszem a játékot a rovatban, azt látjátok itt körben. A bábuöntésre már készítem a gyártósort, kibéreltem egy öntődét potom pénzért, gyerekjáték lesz. Remélem sikerült elindulnotok a hírnév, fény és csillogás világa felé és ha már ott lesztek rólam sem feledkeztek majd meg. Egyébként egyetlen hiányosságot fedeztem fel, a szerencsekártyák tartalmát sehol sem találom. Véleményem szerint ez igen nagy hiányosság, amit remélem a következő hónapra pótoltok! Egyébként maga a játék fantasztikus, külleme megkapó, a mezők lágy színei játékra csábítanak. A játszma izgalmát fokozza, hogy a szokványos gazdálkodós mező-leírások témaspecifikusan köszönnek vissza. A kihívás óriási, hiszen 35 forintos bevételekből kell több tízezret összerakni, ami egy játék esetében is legalább 5000 órát jelent, ami azért a mai számítógépes játékokhoz képest gigászi. A játékot ezért 95%-ra értékelem.** **Nos mára ennyit, remélem nektek is tetszik a játék, nekünk legalább 10 kellemes percet szerzett, amibe a kinyomtatás ideje is bele számít. Következő havi teljes játékunk a tervek szerint egy csocsósztal lesz, amit a lap mellé csomagolunk. Ha nem találjátok, kérjétek az újságárustól! Találkozunk tavasszal!** ***Üdv: Sir Thelen***	8. HOGY TELIK AZ IDŐ - Megjelent a PC.GAMES. 1895,-Ft, a CD-s verzió elfogyott!
19. NAGYKER - Nagyker áron beszerezhetsz minden egyéb alkatrészt, csak 40000,- forintért!						9. VASEDÉNY - Konyhában használatos alkatrészekből összeraksz egy GeFORCE 9800 GT videókártyát, mindössze 350,- Ft-ért! Zseniális!
18. BÉTA VERZIÓ - Legújabb (megvásárolt!) játékod tele van buggal, amíg a peccseket töltöd 2 dobásból kimaradsz!						10. AJJAJ! - Még a Te zsenialitásod sem határtalan. A Vasedényes videókarid elfüstölt és magával rántotta egész gépedet a pusztulásba
17. Malacperselyedben 250,-Ft készpénzt találsz!	16. Alaplap és processzor vásárlás. 80000,- Ft	15. SZÜLINAP - 18. szülinapod alkalmából családod számítógéppel lep meg. Egy gyönyörű 386-os, 4 mega rammal. Amíg bejön a Windows igyál meg egy kávét és maradj ki 3 dobásból!	14. SZERENCSE MEZŐ - Húzz egy szerencsekártyát!	13. VÍRUSFERTŐZÉS - Egy új típusú féregvírus miatt urológiai kezelésre szorulsz, a biztosító fizet 10000,-Ft-ot, viszont megtapasztalod mi az a beöntés.	12. MEDINA MARKT - TFT monitor: 145000,- Ft, Egér: 8000,- Ft, DVD író: 15000,- Ft.	11. VÉGRE megjelent a Half Life 2, még egyszer dobhatsz, kivéve ha lassú a géped, mert akkor 2 dobásból kimaradsz!

MÁRCIUSTÓL AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL:

PLAY ZONE DVD EDITION

84 OLDALAS PLAY ZONE TARTALOM AZ EDDIG MEGISMERT FORMÁBAN

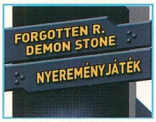
2 ÓRÁS VIDEÓ DVD A LEGFRISSEBB TRAILEREKKEL, VIDEÓKKAL

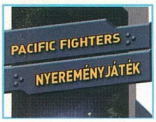
16 OLDALAS EXTRA MELLÉKLET KIZÁRÓLAG A DVD-S VERZIÓBAN

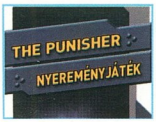
EXKLUZÍV „ÍGY KÉSZÜLT" VIDEÓK
ÉS MEGA BEMUTATÓK DVD TARTALMÁBÓL:

Jade Empire :●: Brothers in Arms: Road to Hill
Prince of Persia: Warrior Within :●: Resident Evil 4
Star Wars: Republic Commando :●: Project Snowblind
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown :●: The Godfather
Stolen :●: Oddworld: Stranger's Wrath

JÁTÉKSZELVÉNYEK



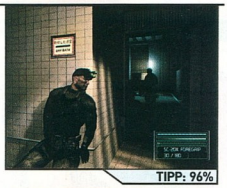




INFO MEGJELENÉS: 2005. ÁPRILIS 29.

PC.GAMES ELŐZETES

Splinter Cell: Chaos Theory



TIPP: 96%

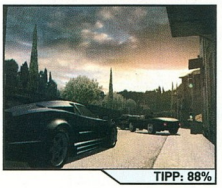
Sam Fisher visszatér, és borostásabb, mint valaha! A fejlesztőknek igen sűrű volt az elmúlt egy-két év, és mielőtt több hónapra eltűnnének egy - addig lakatlan - trópusi szigetre alkohol tartalmú szörpikét szürcsölni, be is kell fejezzék az eddigi legjobb Splinter Cell játékot. Ne csodálkozzunk hát, hogy Sam megborotválására, sérójának belövésére nem maradt idő, ehelyett inkább az eddig sosem látott szépségű grafikát, a fény effekteket, és a brutálisan élvezetes multiplayer módokat csiszolgatják. Sam jön, lát, és nem marad szárazon...

Brothers in Arms

TIPP: 96%

A UbiSoft úgy döntött, idén tavasszal olyan csapást mér a játékosokra, amitől még a közelgő E3 dömpingjét is elfelejtjük (na jó, azt azért nem...). Szóval elképesztően ütős játékok jelennek meg március-április környékén, Sam újbóli felbukkanása miatt érzett határtalan örömünket főleg a valós eseményekre épülő csapat alapú FPS homályosíthatja el. A játék fejlesztői három szempontot tartottak szem előtt: realizmus, valósághűség, játékélmény. Jöhet.

Driv3r



TIPP: 88%

Sokszor írtunk a játékról, ráadásul sokszor már szinte a kezeink között érezhettük a bűvös korongokat, de aztán valami titokzatos erőnek, esetleg az erőtlen, hibáktól roskadó konzolos verzionak köszönhetően végtelennek tűnő várakozás következett. Most újra felvillant a fény az alagút végén, az Atari megjelentette az első PC-s képeket, és ezzel egy időben bejelentették, hogy március-április környékén landol a játék az üzletekben.
A látottak alapján a grafikával nem lesz gond, most már csak imádkoznunk kell, hogy a portolás ne merüljön ki a konzolos verzió szimpla átültetésében...

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Székely Tamás (SekeE)
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor (Gyvi)
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1041 Bp., Görgey u. 35.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik hathetente, ára 1198 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

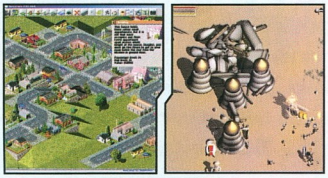
Montírozás és nyomás:
Gutenberg Press
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

INFO GÉPIGÉNY: PIII 700 MHZ 128 MB RAM DIRECTX 8 KOMPATIBILIS VGA

Éjjel és nappal, esőben és meteorviharban, vulkánkitörés közepette és hóban - semmi sem állítja meg a felfegyverzett vonatokat, hogy egymás ellen rohanjanak újra és újra. Fejlesztened kell gazdaságodat, nyersanyagot termelned vonataid számára, hogy viszszaverhessék az ellenséges teremtmények és a természeti erők támadásait. Ezt a feladatot nehezíti, hogy vonataid csak a síneken haladhatnak. Legfontosabb feladatod nemcsak az ellenség megállítása. Hosszú és nehéz utad végén valamivé válsz - hogy mivé? Ezt küldetésed végén fogod megtudni."

A robotok harcban állnak, és már csak te fordíthatod meg a háború menetét! Az izgalmas történet során húsz küldetés vár rád ebben a teljesen magyar nyelvű stratégiai játékban.



További teljes játékok kizárólag a DVD-s verzión:

David vs Goliath
A klasszikus történet akciódús feldolgozása, melyben Dávid bőrébe bújva öt világ több mint harminc pályáján kell végigjutnunk ahhoz, hogy végre szembenézhessünk legfőbb ellenfelünkkel, Góliáttal.

Simutrans
A játékban egy város úthálózatát kell megépíteni, majd biztosítani kell a különféle cégek, vállalatok, üzletek működéséhez szükséges anyagok, alkatrészek, és egyéb termékek szállítását.

STEAMLAND

"NEM KÖVET SEMMILYEN DIVATOT, MEGTEREMTI AZT!"

– XBM Magazine

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO™

A CSAPAT A FEGYVERED

EGYSZERŰ CSAPATIRÁNYÍTÁS

AZ EPISODE III ELŐZMÉNYE

TÖBB MINT 15 ÖSSZETETT PÁLYA

MULTIPLAYER JÁTÉKMÓD

EREDETI *STAR WARS* FEGYVEREK

PC CD-ROM SOFTWARE

XBOX

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED NVIDIA

POWERED BY gamespy

LUCAS Arts™

LUCASARTS AND THE LUCASARTS LOGO ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. *STAR WARS REPUBLIC COMMANDO* IS A TRADEMARK OF LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. ©2005 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OR LUCASFILM LTD. & ® OR TM AS INDICATED. ALL RIGHTS RESERVED. MICROSOFT, XBOX, XBOX *LIVE*, THE *LIVE* LOGOS AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARK OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENCE FROM MICROSOFT. GAMESPY AND THE "POWERED BY GAMESPY" DESIGN ARE TRADEMARKS OF GAMESPY INDUSTRIES INC. ALL RIGHTS RESERVED.

www.lucasarts.com

GIGABYTE 8Σ

Series **Motherboard**
for AMD Athlon™ 64 Processor

Fusion of Technology & Performance

GIGABYTE 8 Sigma series
GA-K8NXP-SLI NVIDIA nForce4 SLI Chipset

- AMD Athlon™ 64FX /Athlon™ 64 socket 939 platform
- GIGABYTE unique Dual Power System (DPS) design
- NVIDIA SLI Multi-GPU Support for extreme graphics performance
- Supports NVIDIA SATA II and RAID for advanced storage application
- Dual Gigabit LAN solution with 54Mbps Wireless LAN solution
- Enhances network security with NVIDIA ActiveArmor™ powered Firewall
- Integrated T.I. IEEE 1394b FireWire interface

54Mbps Wireless Adapter Included!

Serial ATA II | Dual Gigabit LAN | IEEE 1394b | 8-Ch Audio | DualBIOS™

GIGABYTE 8 Sigma series
GA-K8NXP-9 NVIDIA nForce4 Ultra Chipset

- • AMD Athlon™ 64FX/ Athlon™ 64 socket 939 platform
- GIGABYTE unique Dual Power System (DPS) design
- Supports New Generation PCI-ExpressX16 Graphics interface
- Supports NVIDIA SATAII and RAIDfor advanced storage application
- Dual Gigabit LAN with 54Mbps Wireless LAN solution
- Enhances network security by NVIDIA ActiveArmor with Firewall
- Integrated T.I. IEEE 1394b FireWire interface

54Mbps Wireless Adapter Included!

Serial ATA II | Dual Gigabit LAN | IEEE 1394b | 8-Ch Audio | DualBIOS™

GV-NX66T128D NVIDIA GeForce 6600 GT GPU

- • Powered by NVIDIA GeForce 6600GT GPU
- Supports PCI EXPRESS and SLI
- Supports Microsoft® DirectX® 9.0c and OpenGL® 1.5
- Integrated with The Industry's Best 128MB GDDR 3 memory and 8 pipelines
- Features 128-bit memory interface
- Supports Gigabyte "V-TUNER 2" overclocking application
- Supports HDTV function and HDTV Cable enclosed
- Features DVI-I , D-Sub and TV-Out connectors
- Bundles 2 world-class games and PowerDVD 5.0

For more information, please call our distributors:

CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
Tel.:+361-301-0600
Fax.:+361-301-0601

CeBIT
HANNOVER
10. - 16.03.2005
See you at Hall23, A22

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
– The specification and pictures are subject to change without notice.
– All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
– Any overclocking is at user's risk. Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

Upgrade Your Life™ **www.gigabyte.hu**

GIGABYTE™
TECHNOLOGY